BIOSTAR®
WWW.BIOSTAR.COM.TW

T-Serija geriau negu bet kada






TForce 965PT

- Socket LGA 775, ATX
- Suderinama su Intel® Core™2 Duo/Pentium® D/ Pentium® 4/Celeron® D procesoriumi
- Intel® P965 + ICH8
- FSB 1066 MHz
- Dual Channel DDR2 533/667/800 MHz
- 4 x DDR2 DIMM atminties lizdai maksimaliai išplečiami iki 8GB atminties
- 1 x PCI-Express x16, 1 x PCI-E x4, 1 x PCI-Express x1, 3 x PCI lizdai
- 8+2- kanalų HD Audio, 10 x USB 2.0
- 4 x SATAII 3Gb/s jungtys, GbE LAN






TForce 945P

- Socket LGA 775, ATX
- Suderinama su Intel® Core™ 2 Duo/Pentium® D/ Pentium® 4/Celeron® D procesoriumi
- Intel® 945P + ICH7
- FSB 1066 MHz
- Dual Channel DDR2 533/667 MHz
- 4 x DDR2 DIMM atminties lizdai maksimaliai išplečiami iki 4GB atminties
- 1 x PCI-Express x16, 2 x PCI-Express x1, 3 x PCI lizdai
- 6-kanalų AC'97 Audio, 8 x USB 2.0 prievadai
- 4 x SATAII 3Gb/s jungtys, GbE LAN






TForce 590 SLI Deluxe

- Socket AM2, ATX
- Suderinama su AMD Athlon™ 64/FX/X2/Sempron™ procesoriumi
- NVIDIA® nForce 590 SLI
- Hyper Transport technologija iki 2G
- Dual Channel DDR2 533/667/800 MHz
- 4 x DDR2 DIMM atminties lizdai maksimaliai išplečiami iki 4GB atminties
- 2 x PCI-E x16(SLI x16), 2 x PCI, 1 x PCI-E x4, 1 x PCI-E x1
- 8+2- kanalų HD Audio, 10 x USB 2.0
- 2 x 1394a, 1 x E-SATAII 3Gb/s
- 5 x SATAII 3Gb/s jungtys su RAID, Dual GbE LAN






TForce 550

- Socket AM2, ATX
- Suderinama su AMD Athlon™ 64/FX/X2/Sempron™ procesoriumi
- NVIDIA® nForce 550
- Hyper Transport technologija iki 2G
- Dual Channel DDR2 533/667/800 MHz
- 4 x DDR2 DIMM atminties lizdai maksimaliai išplečiami iki 4GB atminties
- 1 x PCI-E x16, 2 x PCI-E x1, 4 x PCI lizdai
- 8-kanalų HD Audio, 10 x USB 2.0
- 4 x SATAII 3Gb/s jungtys su RAID, GbE LAN



DVD PRISTATYMAS

Prieš pristatydami, ką rasite naujame „PC Klubo" DVD, trumpai pranešime apie vieną techninį pakeitimą. Kaip galbūt jau spėjote pamatyti, diske, vietoje katalogo „Žaidimai", atsirado katalogas „Games". Įtariame, kad būtent dėl tos „Ž" raidės kai kuriems žaidėjams neatsidarydavo šis katalogas ir nepasileisdavo žaidimų įdiegimas. Tikėkimės, dabar bus geriau. Apie paties DVD medžiagą: pristatysime tik žaidimus bei „Shareware". Apie įdėtas programas parašyta „Software" klube, dėl tvarkyklių ir taip viskas aišku, na, o video ir patys pamatysite, ką ten pasakoti ;).

DEMONSTRACINĖS VERSIJOS

Warhammer: Mark of Chaos
Žymiausio stalo žaidimo karine tema ištakos — klasikinis „Warhammer" virtęs strateginiu žaidimu. Stokite į žmonių arba chaoso pajėgas ir kaukitės mūšiuose už pasaulio valdžią. Demonstracinė versija leidžia išbandyti tris mokomuosius režimus ir pirmąją pagrindinės kampanijos misiją.

Need For Speed: Carbon
Tik per plauką nespėjome įmesti šios demonstracinės versijos į praėjusio numerio diską. Na, bet galbūt dar ne visi spėjote išbandyti tokią versiją ar patį žaidimą. Galima pasivažinėti trim skirtingais automobilių tipais trijose lenktynių trasose: Circuit, Drift ir Canyon Duel. Šiek tiek yra ir „Autosculpt" galimybių.

Made Man
Veiksmo žaidimas apie mafiją, sukurtas pagal tikrus įvykius. Demonstracinėje versijoje galima pažiūrėti įvadinį filmuką ir pabandyti pirmą žaidimo misiją, vykstančią Niujorko kapinėse.

Sid Meier's Railroads!
Senasis geležinkelio valdymo žaidimas atgimsta! Galite išbandyti mokomąjį režimą ir vieną žemėlapį, kurio centras yra Towson miestas.

RACE
Oficialus WTCC (touring cars) lenktynių čempionato žaidimas. Galite palenktyniauti sėdėdami už BMW 320i arba „Seat Leon" vairo Brands Hatch trasoje.

The Guild 2
„Europa 1400" tęsinys nukelia į XIV amžiaus stipriausių Europos valstybių žemes ir suteikia galimybę žaidėjui savaip išgyventi šį laikotarpį. Galima pabandyti vieną žemėlapį atstovaujant amatininkų klasei.

FIFA Manager 07
Futbolo valdymo žaidimas, leidžiantis atlikti įvairiausias klubo vadovo funkcijas. Demonstracinėje versijoje gaunate vieną futbolo klubą, o tada tam tikrą laiką jam vadovaujate.

PILNOS TRUKMĖS ŽAIDIMAI

Tremulous
Nemokamas pirmojo asmens šaudyklės ir strategijos elementų mišinys, skirtas žaidimui tinkle. Žaidėjai gali rinktis iš dviejų unikalių rasių: žmonių ir ateivių. Kaip strateginiuose žaidimuose, taip ir čia žaidėjai gali statyti įvairias struktūras, kurios suteikia įvairias funkcijas. Svarbiausia — jos veikia kaip atsiradimo („spawn") taškai. Žaidimas labai skiriasi, priklausomai nuo pasirinktos rasės.

Navy Training Excersize: Strike and Retrieve
JAV kariuomenė, sekdama „American Army" žaidimo sėkme, išleido dar vieną karinį treniruotėms naudojamą žaidimą. Šiuo atveju „Navy Training Excersize" leidžia mums plaukioti povandeniniu laivu ir atlikti įvairias užduotis.

SHAREWARE

Railroad Tycoon Deluxe
Kartu su naujuoju „Sid Meier's Railroads!" nemokamai perleistas ir pilnas senasis „Railroads Tycoon" žaidimas. Žaidimas naudoja seną kopijavimo apsaugos idėją ir užduoda klausimą, kurį galima atsakyti tik perskaičius žaidimo instrukciją. Ji yra kartu su žaidimu PDF formate.

Haloween
Prieš kelis metus pasirodžiusi pirmojo asmens šaudyklė su visokiais gąsdinančiais padarais. Šiemet Helovyno šventei ji buvo perleista nemokamai.

KGB Hunter
Žaidimukas, leidžiantis lakstyti automobiliu ir gaudyti KGB agentus. Reikia įveikti 15 slaptų misijų, kurios išmėtytos įvairiuose pasaulio kampuose.

Fish Tales
Povandeniniame pasaulyje reikia padėti žuvelei išgyventi pavojingoje aplinkoje — apsaugoti nuo didesnių žuvų ir leisti jai užaugti. Žaidimas apima keturias skirtingas aplinkas ir daugiau nei 60 lygių.

Secret Maryo Chronicles
Dar vienas žymiojo santechniko žaidimukas, šį kartą suteikiantis galimybę norintiems pasigilinti į žaidimo kodą ir savaip pakaitalioti įvairius parametrus.

ŽYMIAUSIA KOMIKSŲ HEROJŲ KOMANDA!

IEŠKOK NAUJO X-MEN NUMERIO!



© 2006 Marvel Characters, Inc.

Laukiamiausi žaidimai

Assasin's Creed
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Enemy Territory: Quake Wars

ARTĖJANT KALĖDOMS IR NAUJIEMS METAMS PO EILINIO PUIKAUS SEZONO PRISOTINTI PC IR KONSOLIŲ VARTOTOJAI VIS AKTYVIAU BANDO ŠVIEŽIUS ŽAIDIMUS IR LINKĘ PRIMIRŠTI BŪSIMUS PRODUKTUS. RINKA, BELAUKIANT ŠVENČIŲ, SUSTINGA IR MES KARTU SU JA. TAČIAU PRIEŠ DIDELĮ POILSĮ DAR TURIME JUMS KAI KĄ ĮDOMESNIO.

ALEX



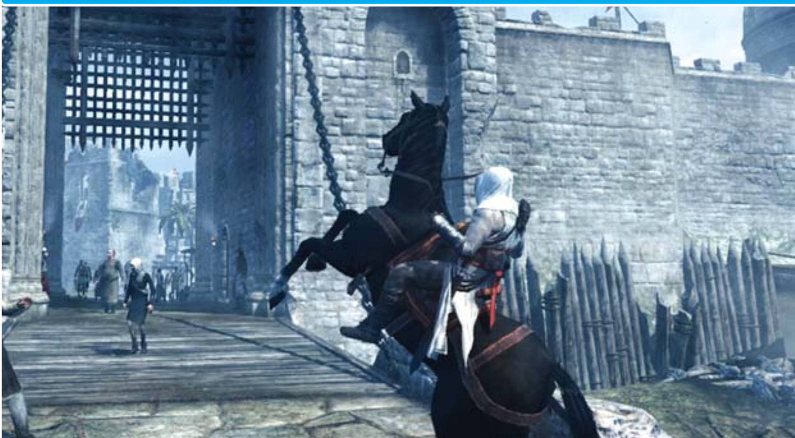
ASSASSIN'S CREED

„Assassin's Creed" — projektas su labai netikėta genealogija. Žaidimą kuria „Ubisoft Montreal", „Prince of Persia" ir „Splinter Cell" frančizių autoriai. Kuriamas daugiau kaip du metus, projektas ilgą laiką buvo slepiamas ir pirma karta pristatytas tik šių metų E3 parodoje. Tačiau daugelis kompiuterinių žaidimų gerbėjų praleido premjerą, kadangi iš pradžių „Assassin's Creed" buvo skirtas tik PS3 konsolei. Tačiau laikas ėjo, „Ubisoft" stebėjo, ir padarė išvadas: oficialiai paskelbta, kad žaidimas pasirodys PC ir visose „next gen" platformose.

Subtilius Rytus, laiko smėlius ir visus kitus Persijos Princo pasakiškus elementus pakeis griežtas realizmas, gotika ir viduramžių žiaurumas. Kompanijai „Ubisoft Montreal" nebuvo sudėtinga persijungti į naują aplinką. Projekto pakeliui į prekystalius, programinio kodo burtininkai padarė jam kelias plastines operacijas. Rytų koncepciją praskiedė keliais puikaus „pilių" stiliaus dekalitrais. Ištraukė į deramą lygį techninę žaidimo sudedamąją. Atitempė iš aruodų geriausias dekoracijas, apdūmė gautą mišinį iš visų pusių stulbinančia atmosfera bei pabaigoje priplakė užrašą „next gen". Gautą fabrikatą įmetė į kruopštaus testavimo orkaitę, ir pradėjo stebėti bei vertinti, kaip skrudinasi vakar dar beformės masės šonai... o vertinti tikrai yra ką.

Žaidimo veiksmas vystysis XII amžiaus pabaigoje (1191 metai), trečiojo Kryžiuočių Žygio, kuriam vadovavo Ričardas „Liūto Širdis", metu. Veiksmo vieta taps trys milžiniški, gyvi miestai, kuriose gyvena protingi (dirbtinio intelekto atžvilgiu, žinoma) ir įvairoviški gyventojai. Vienu tokių miestų taps Damaskas, kuriam aprašomų įvykių metų vadovo sirasimai (vėliau aplinkinės teritorijos buvo pavadintos Sirija). Antruoju pagal sąrašą bus Akras — senovinis miestas-uostas, kurį užkariavo Ričardas Žygio metu. O vadovauja megapolisų trijulei šventa Jeruzalė, kuri taps, greičiausiai, pačia įsimintiniausia lokacija.

Gyva ir į veikėjo veiksmus reaguojanti minia taps jūsų draugu arba mirtinu priešu. Teks išmokti ja pasinaudoti.





Valdydami viduramžių žudiką apkeliausime tris didingus ir gyvus senovinius miestus.

Didingą senovinė sostinė pasitiks pagrindinį veikėją Altairą kunkuliuojančiu žmonių šurmuliu, nuolat liežuvaujančiais miestiečiais ir paniūrusiais sargais. Miestas ne tik gyvena savo gyvenimą — jis tiesiog verda, nuolat rodydamas savo natūralų nuogumą. Kažkur netoli šeimininkas keikia savo neuolų pameistrį. Šalia murzinas vaikinukas vagia iš prekystalio šviežias slyvas. Priekyje, akmenimis grįstame bulvare šauniai jodinėja taurus raitelis. Ir visa tai — iš karto, visur ir kartu. Palyginus su šiuo miestu didžiuliai GTA miestai pasirodys griozdiška vaikiškų konstrukcijų krūva. Urbanistinių aplinkų architektūra ir detalizavimas privers raudonuoti net „Oblivion'ą". O bendrą įspūdį po pasinerimo į bruzdų sostinės gyvenimą visai galima statyti į vieną eilę su patiriamais įspūdžiais nuo geriausių „Final Fantasy" serijų. Tačiau visas šis grožis, blizgesys ir įvairovė yra tik meistriškai sukurta širma slaptai Altairo veiklai...

Susilieti su minia, tapti nepastebimesniu už pilką pelę, plona dūmų srovele prasiskverbti pro dykaduonius, ir paskutinę akimirką žaibiškai smogti patikrintą smūgį aukai... Toks yra mūsų pagrindinio veikėjo darbas, gyvenimo būdas ir egzistavimo prasmė. Vienintelis dalykas, kuris sukelia aštrų susidomėjimą, tačiau dar kažkiek laiko bus po paslapties uždanga — tai pagrindinio veikėjo motyvacija. Nes žaidimai, kuriuose žudiko vaidmenį atlieka visiškai amoralus nedorėlis yra retenybė, be to, jų populiarumas nėra didelis. Todėl manau, ganėtinai drąsiai galiu kalbėti apie tai, kad Altairas bus visai „pakaltinama" asmenybė, kuri vadovaujasi Robino Hudo motyvais arba nuvalkiota pasaulio išgelbėjimo idėja pagal „mažiausio blogio" principą.

Ką čia spėlioti, pagyvensim — pamatysim. Projekto pasirodymas numatomas 2007 metais.

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Naujos dalies siužetas prasideda po „C&C: Tiberian Sun – Firestorm" įvykių. NOD brolija sunaikina GDI aljanso orbitinę stotį ir pradeda aiškinamąją veiklą tarp gyventojų, siekdama pritraukti juos savo pusėn. Tuo pat metu brolija formuoja baudėjų būrius, kurie gauna užduotį sunaikinti kaip įmanoma daugiau priešo personalo. Apskritai naujame žaidime GDI įkūnija NATO ir vakarus, o NOD brolija – trečiojo pasaulio šalis ir buvusią TSRS.

Sprendžiant iš išankstinių duomenų, kūrėjai, kompanija „Electronic Arts", nutarė rimtai padirbėti su nauja strateginės frančizės dalimi. Žaidimo apiforminimui bus skirti milžiniški pinigai, ir apie pusė jų atiteks iš anksto sugeneruotiems kompiuteriniams klipukams sukurti, su tikrais aktoriais, kurie prieš kurį laiką buvo frančizės vizitine kortele. Naujienų laidose (kaip originaliame C&C), kurios papasakos apie mūšių eigą, dalyvaus tikri CNN ir FOX televizinių kanalų vedėjai.

O ką jau kalbėti apie kitus aktorius... žaidime išvysime tikrąjį Sema Fišerį! Jo-jo, tą patį, iš „Splinter Cell". Tiksliau, aktorių, kuris įgarsino šį veikėją – Maiklą Aironsaidą. Susitiksime mes ir su gerokai pasenusiu Billi Di Viljamsu, kuris atliko Lendo Kalrisiano vaidmenį „Žvaigždžių Karuose". Ką ir sakyti, tokia kompanija tiktų ir geram Holivudo filmui. Yra ir šiolaikiškesnių aktorių, tokių kaip Džošas Hellovejus. Kas nežino — tai „Lost" serialo žvaigždė, kuriame atlieka Sojerio vaidmenį. Be to, laukiama ir kitų, daugiau ir mažiau žinomų, aktorių pasirodymo ekrane, o iš viso planuojama nufilmuoti apie 60 min videoklipukų. PC tai yra labai daug, ir net konsolėms, garsėjančioms savo didžiuliais biudžetais žaidimų kūrimui, toks lygis yra labai deramas.

Dar vienas rengiamo projekto ypatumas yra tas, kad kūrėjai šį kartą nutarė ne šiaip pasinaudoti jau sukurtais frančizės atributais, bet ir papildyti juos naujomis detalėmis. Vienas iš ryškiausių to pavyzdžių — užsakymas Masačiusetso valstijos Technologijų Institutui sukurti išsamų mokslinį argumentavimą pagrindiniam žaidimo resursui — tiberiumui. Bus sukurta legenda apie jo sudėtį, fizines ir chemines savybes, sąveikos su aplinka principus, o taip pat galimybes naudoti kristalus kaip energijos šaltinius.

Projektas pasirodys pirmajame kitų metų ketvirtyje.

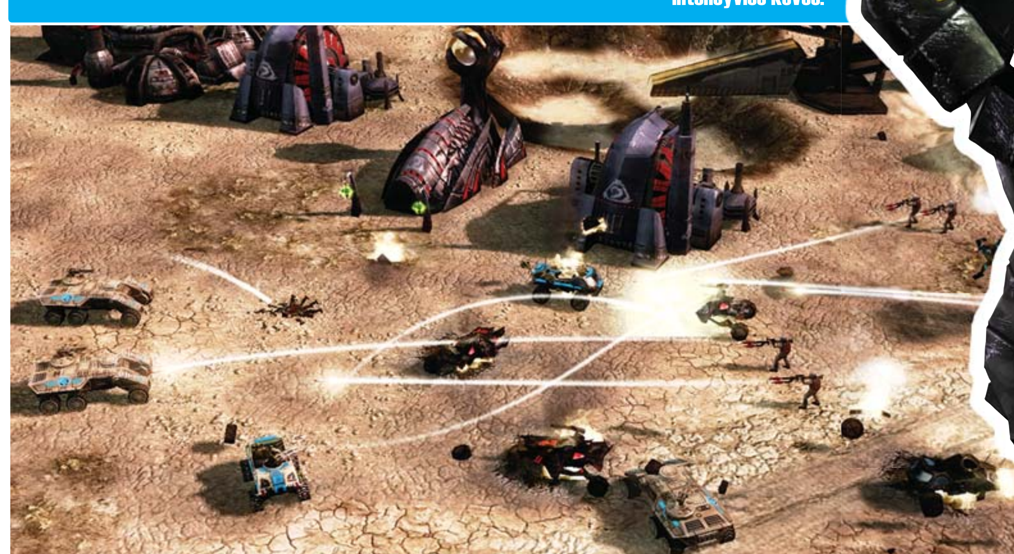


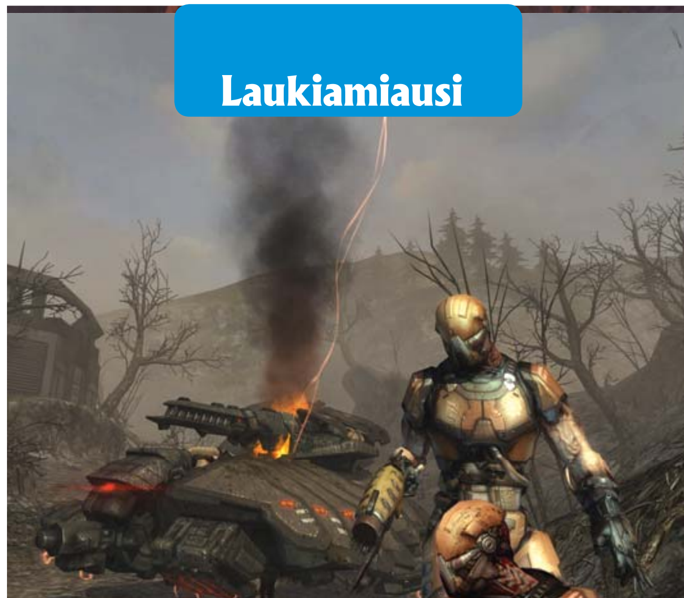


Žaidimo klipukuose, kurių bus apie valandą, išvysime ne vieną garsų aktorių ar kitą įžymybę.



Laukia nuolatiniai susidūrimai tarp dviejų stambiausių pasaulio sąjungų ir nesiliaujančios intensyvios kovos.





Laukiamiausi

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

„Enemy Territory: Quake Wars" žaidimo įvykiai tikrai nepateks į originaliausių šiuolaikinių siužetų dešimtuką. Spręskite patys. Netolima ateitis, nuo dabarties praėjo vos 60 metų, o iki originalaus „Quake 2" įvykių lieka dar ilga pusė amžiaus. Žemę, kaip ir skelbia visi Holivudo dėsniai, pradeda pulti biomechaninė stroggų rasė. Stambiausių šalių vyriausybės operatyviai sukuria armiją, kurią sudaro jų kariuomenių elitas. Naujoji jėga gauna „Global Defense Forces" (GDF) pavadinimą bei naujausius ginklus, ir stoja kovai su ateiviais iš kitos planetos. Finita la komedia. Mini įžanga, kuri turėtų stimuliuoti mus visus veikti, suskambėjo. Daugiau jokių posūkių siužete nenumatoma — žaidėjo laukia karas ir nieko kito.

Taigi ir man nebelieka nieko kito, kaip keliauti toliau, bei papasakoti jums apie žaidimo naujoves. Pradėsiu nuo vartotojo sąsajos, kuriai kūrėjai skyrė ypatingą dėmesį, maksimaliai pasistengę padaryti ją patogia.

Šiuo metu egzistuojanti žaidimo tikslo nurodymų sistema smarkiai primena „Cross–Con" iš neseniai pasirodžiusio „Ghost Recon Advanced Warfighter". Kadangi žaidimas yra komandinis, kiekvienas iš dalyvių gali kurti informacines žymes, kurios tuoj pat taps matomos kitiems žaidėjams. Pavyzdžiui, nutaikius taikinį į sužeistą draugą, vieno mygtuko paspaudimu galima jį pažymėti; iš karto po to medikų žemėlapiuose atsiras tikslios nukentėjusiojo koordinatės. Netoliese liepsnoja pamuštas tankas? Pažymėkime jį — ir inžinieriai skuba su savo remontui skirtais rinkiniais į pagalbą. Analogiška situacija ir su matomais priešais — jeigu pastebėsite, kad stroggai bando prasiveržti kairiajame flange, apie tai netrukus sužinos visa komanda.

Dar viena įdomia žaidimo naujove galima laikyti RTS elementus. Artilerijos įrenginius, trukdžių sviedinius ir „spawn" taškus galima statyti tik valdomoje teritorijoje. Užduoties pradžioje kiekviena pusė turi pagrindinę bazę, tačiau žaidimo eigoje teritorija plečiasi aplinkinių žemių sąskaita. Naujų teritorijų užkariavimui skirti perkeliami komandiniai postai (GDF) ir palydoviniai bokštai (stroggai). Pastatyti ir vieną, ir kitą reikia laiko, o priešai, kaip patys suprantate, nesėdės ramiai vietoje, ir būtinai surengs užėjimą iš užnugario, siekdami sunaikinti inžinierių ir visą jo darbą.

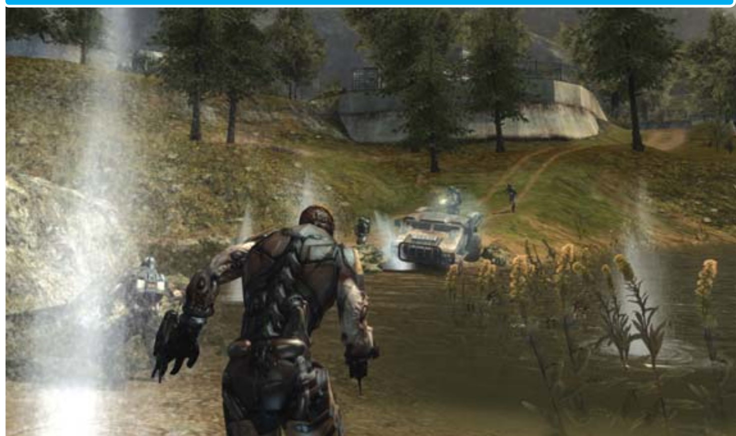
Žaidimas turės ir strateginių elementų — savo teritorijoje bus galima statyti įvairias naudingas struktūras.

Niekur nedingo ir ypač nusipelniusiųjų skatinimo sistema. Už darnų komandinį darbą ir ypatingą efektyvumą mūšyje skiriami specialus priziniai taškai, kurie pakelia pasižymėjusį žaidėją į reitingų viršūnes. Be šlovės, tie patys taškai leidžia žaidėjams įsigyti naujų gabumų, nešiotis galingesnius ginklus ir greičiau tvarkytis su kitomis savo klasės pareigomis.

Bus niuansų ir su technika. „Enemy Territory: Quake Wars" turės atskirų mašinų pažeidimų sistemą, to dėka atsiveria nemažos erdvės artileristų ir inžinierių veiklai. Priklausomai nuo situacijos mūšio lauke bus įmanoma sumažinti technikos judamumą (pavyzdžiui, pašauti tanko vikšrą), arba eliminuoti jo „dantis", t.y. sunaikinti ginkluotės dalį. Pavyzdžiui, pėstininkams bus kur kas lengviau sunaikinti „Goliath'ą" (stroggų milžiniškas robotas), jeigu peršaus jam „Laserator" — jo galingos plazminės patrankos taps faktiškai neveiksmingos artimuose atstumuose. O sužalojus giganto koją, žaidėjas atims iš jo galimybę pereiti į stacionarų režimą. Kaip matote, taktinių galimybių atsiveria tikrai daug.

Jeigu viskas bus gerai, „Priešo Teritorijas" pradėsime užkariauti kitų metų pradžioje.





Vaizdo kokybė žadama super detali ir tiksli. Net baisu pagalvoti, kokios kompiuterinės sistemos reikės šiam „žvėriui" išlaisvinti.

ROBIN WILLIAMS BRITTANY MURPHY HUGH JACKMAN NICOLE KIDMAN

LINKSMOS PĖDUTĖS

KINUOSE NUO GRUODŽIO 22 D.

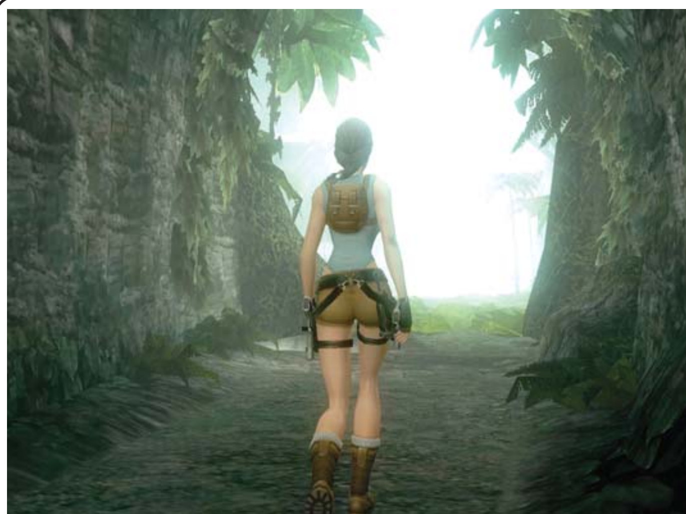
VILLAGE ROADSHOW PICTURES

www.happyfeetmovie.co.uk

WARNER BROS. PICTURES

©2006 Warner Bros. Ent. All Rights Reserved

RADIOCENTRAS
tango VIASAT
RESPUBLIKOS LEIDINIŲ GRUPĖ
Videoline
www.gpi.lt
GAMES.LT
A



JUBILIEJINIS „TOMB RAIDER“

Kompanija „Eidos“ oficialiai patvirtino ankstesnę informaciją apie tai, kad kita dalis apie vis gražėjančią kapų plėšikę Lara Kroft buis paties pirmojo žaidimo perdirbinys. Jis vadinsis „Lara Croft Tomb Raider: Anniversary“, o jo kūrimu užsiima „Crystal Dynamics“ komanda. Ji sėkmingai atkūrė beveik žlugusią frančizę neseniai išleisdama „Tomb Raider: Legend“. Naujame jubiliejiniame žaidime „geimeriai“ suras šiuolaikišką grafiką, fiziką, kuri pridės gilumo dešimties metų senumo galvosūkiams, bet tuo pačiu metu galės su nostalgija prisiminti visus tuos senus lygius bei pajusti „to“ „geimplėjaus“ ypatumus. Žaidimas pasirodys PC, „PlayStation 2“, PSP ir platformose kitų metų pavasarį.

ALAUS NEBŪNA PER DAUG

Britų kompanija „Virtual Playground“, kurios žaidimuose galima vadovauti pačioms įvairiausioms įstaigoms („Mall Tycoon“, „Luxury Liner Tycoon“, „Shopping Centre Tycoon“, ir net „Prison Tycoon“), ateityje pasiūlys vartotojams dar vieną atitinkamo žanro žaidimą. Naujasis projektas vadinasi „Bier Tycoon“— jame galėsime valdyti savąją alaus daryklą, išrasti naujas alaus rūšis, paleisti jas į gamybą, reklamuoti naujus prekių ženklus bei platinti savo produkciją. Pradėti teks nuo nedidelės alaus daryklos kur nors Britanijoje, Vokietijoje arba Belgijoje, palaipsniui didinant gamybos mastus bei tampant vienu stambiausių šios srities veikėjų. Žaidime mūsų laukia daugybė komponentų alaus kūrimui, veikėjų rūšių, autentiškos gamyklinės įrangos bei pastatų. „Bier Tycoon“ pasirodymo data neskelbiama; kol kas žaidimas turi tik leidėją Vokietijoje, juo tapo kompanija „Frogster Interactive“.



Verslo naujienos

„VISTA“ PABAIGTA, Į PC ŽAIDIMUS ATEINA „NEXT-GEN“

Iš korporacijos „Microsoft“ būstinės atėjo ilgai laukta planetos masto naujiena — pagaliau pabaigta operacinė sistema „Windows Vista“. Vadinamasis „master“ diskas su nauja OS išvažiavo į fabriką — ir dabar dėžutės su ja pateks į paprastų vartotojų rankas kitų metų sausį; korporatyviniai klientai žurnalo rengimo metu savo versijas jau gavo. Beje, PC „geimeriams“ perėjimas į naują OS versiją yra privalomas, nes būtent pasitelkusi šią sistemą „Microsoft“ ketina grąžinti bent dalį „žaidybinės“ šlovės savo platformai — patys perspektyviausi žaidimai bus skirti specialiai „Windows Vista“ ir tik kartu su ja teikiamam „DirectX 10“. Tiesa, tam, kad įžengtume į naują PC „geimingo“ epochą, teks sumokėti, ir nemažai — programinės įrangos gigantas prašys už įvairias sistemos versijas nuo 199 iki 399 JAV dolerių.



MONTANA MOKA DARYTI PINIGUS

Paskutinėje ketvirtinėje ataskaitoje kompanija „Vivendi Games“ įvardijo vieną sėkmingiausių savo projektų, t.y. veiksmo žaidimą „Scarface: The World Is Yours“ (išsamią žaidimo apžvalgą rasite čia pat, šiame numeryje!), bei paskelbė jo pardavimų skaičius. Nepaisant šalto kritikų ir recenzentų sutikimo, žaidimas labai patiko pirkėjams, kurie vos per porą mėnesių (premjera JAV įvyko spalio 8 dieną) įsigijo daugiau kaip vieną milijoną kopijų (skaičiuojamas bendras PC, „PlayStation 2“ ir „Xbox“ versijų tiražas).



„SWORDFISH STUDIOS“ AUGA

Britų „Swordfish Studios“, esanti Birmingemo mieste, praneša apie papildomo padalinio atidarymą Mančesteryje. Nauja komanda, kurią dar teks suformuoti, užsiims kol kas neįvardinto „next–gen“ projekto kūrimu „Sierra Entertainment“, leidybiniam „Vivendi Universal“ ženklui. Pati studija jau nuo praeitų metų priklauso šiam leidėjui. Ji buvo įkurta 2002 metais, pasitelkus „Rage“ studijos likučius, ir žinoma pagal tokius projektus: „World Championship Rugby“ (leidėjas „Acclaim“) ir „Brian Lara International Cricket“ (leidėjas „Codemasters“).



Verslo naujienos

„EMPIRE INTERACTIVE“ PARDUOTA

Britų leidėjo „Empire Interactive“ vadovybė sutiko su amerikiečių holdingo kompanijos „Silverstar“ pasiūlymu įsigyti kontrolinį savo akcijų paketą. Po ilgų derybų naujam savininkui atiteks 85 % „Empire Interactive“ akcijų, už kuriuos jis sumokės 9.1 milijonų dolerių. Britų leidybinė kompanija pastaruoju metu jautė rimtus finansinius sunkumus, tad net kelis kartus bandė derėtis su potencialiais pirkėjais, tačiau nesėkmingai. Iš žymesnių PC žaidimų kompanija pastaruoju metu išleido „FlatOut 2“, „Dreamfall“ ir keletą kitų. Kompanijai priklauso ženklas „Xplosiv“, jos biurai įkurti Britanijoje (pagrindinis), Prancūzijoje, Vokietijoje ir Ispanijoje. Palaikomi ryšiai su keliais japonų leidėjais.



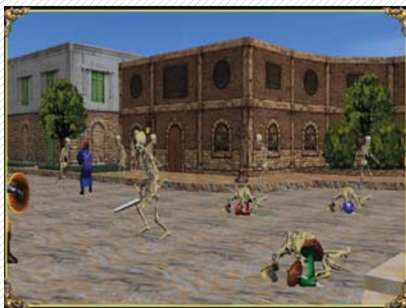
NE VISKAS RAMU „ONLINE“ VANDENYNE

Kompanija „NCsoft Austin“ praneša, kad FTB surengtos operacijos metu buvo sustabdytas „L2Extreme“ servisas, aptarnavęs apie 50.000 nelegalių jos MMO projekto „Lineage 2“ žaidėjų. Operatyvinės grupės atliko daugelį kratų įvairiuose JAV miestuose — nuo Kalifornijos iki Virdžinijos, apklausė daugelį įtariamųjų ir surinko įrodymus tolimesniam tyrimui. Tiesa, kaltinimai kol kas niekam nepareikšti, tačiau tai gali būti padaryta ateityje. Leidėjo teigimu, nuo tinklinių sukčių veiksmų jis prarado milijonus dolerių.



NEPRIKLAUSOMAS „ONLINE“

Pastaruoju metu MMO žanru domisi ne tik stambios kompanijos, bet ir nedidelės studijos, kai kurioms iš jų „online“ projektas netgi tampa debiutinis. Specialiai šiems mažiems, nepriklausomiems ir ambicingiems kitų metų balandžio 14–15 dienomis Minneanapolyje, Minesotos valstijoje, įvyks „Indie MMO Game Developers Conference 2007” (IMGDC). Dviejų dienų trukmės įvykis, kuris nekaip nesusijęs nei su GDC, nei su jos organizatoriais CMP, surinks kūrėjus, kuriuos domina „online“ klausimai bei MMOG kūrimo technologijos. Renginio metu bus skaitomos paskaitos ir organizuojamos diskusijos, kur žaidimų kūrėjai galės apsikeisti patirtimi pačiais įvairiausiais klausimais: nuo programavimo iki teisės. Renginyje laukiama ir tikrų profesionalų — Ričardo Bartlo (Dr. Richard Bartle) ir Brajano Grino (Brian „Psychochild” Green), MMORPG „Meridian 59“ autorių, kurie pasidalins savo paslaptimis.



BRANDUOLINIS SPROGIMAS TAVO NAMUOSE

Britų studija „Introversion Software“, biudžetinės strategijos „Darwinia“ leidėja, ketina išleisti kitos „multiplayer“ strategijos apie branduolinį karą, pavadintos „Defcon“, ypatingą versiją. Joje bus įdiegtas originalios „amBX“ technologijos (kompanijos „Philips“) palaikymas, kuri yra skirta sustiprinti dalyvavimo šiuolaikiniuose žaidimuose efektą. Jeigu netyčia užmiršote, kas tai yra, primename — ypatingas efektas pasiekiamas dėl papildomų šviesos, garso ir kitų specialių prietaisų (pavyzdžiui, keičiančių temperatūrą arba kuriančių oro sroves). Keistoka, kad tokia pažangi technologija įdiegiama į tokį gana šabloninį žaidimą; kad ir kaip ten bebūtų, nuo šiol branduolinės žaidėjų raketos smogs į virtualius taikinius, sukurdamos realios šviesos pliūpsnius ir vibracijas. Tiesa, „Introversion Software“ pavyzdžiu jau nutarė sekti kitos dvi kompanijos — „Kuju“ ir THQ, kurios pačiu artimiausiu metu ketina atitinkamai patobulinti savo projektus.







„REUNION“ ATSINAUJINA

Kompanija „Enlight“, viena stambiausių PC programinės įrangos kūrėjų ir leidėjų, paskelbė apie žaidimo „X3: Reunion 2.0“ kūrimą, kuris bus praeitais metais išleisto kosminio simuliatoriaus „X3: Reunion“ atnaujinimas.
„X3: Reunion 2.0“ papildys originalą naujais elementais, taip pat ištaisys kai kuriuos momentus, kurie trukdė mėgautis ankstesniu žaidimu. „Reunion 2.0“ turėtų pasirodyti šių metų lapkritį DVD formatu. Kūrėjai atsisakė naudoti apsaugą nuo kopijavimo „Starforce“, tikėdamiesi didesnės gerbėjų auditorijos. „Enlight Interactive“ vyresnysis vadybininkas Pol Lombardi: „X3: Reunion 2.0“ atveju atsisakėme 5 CD vieno DVD naudai, taip pat pašalinome „Starforce“. Taip pat žymiai išplėtėme X3 visatą, pridėjome naujų misijų, laivų bei kitų įdomių momentų“.

Karštas perdavimas: paplūdimio tinklinis

Lietuvos žaidimų leidėjai, kompanija „Uxus Games“, žiemą pasitinka labai nestandartiškai – išleisdama du naujus visai „nežiemiškus“ žaidimaus, kuriuos trumpai ir norime pristatyti.

„Karštas perdavimas: paplūdimio tinklinis“, kaip ir galima nesunkiai atspėti iš pavadinimo, yra žaidimas apie paplūdimio tinklinį. Taigi čia matysime daug merginų, vilkinčių maudymosi kostiumėlius, smėlį, vandenį ir iš vienos tinklo pusės į kitą mušinėjamą kamuolį.

Žaidimas visus šiuos dalykus ir parodo, pradžiugindamas mus ryškiai pažangesne, nei ankstesniuose kompanijos žaidimuose, grafika. Tačiau tik mielais vaizdais „Karštas perdavimas“ neapsiriboja. Pats veiksmas žaidime sukurtas gan sklandžiai ir įvairiai. Merginos moka atlikti visus pagrindinius tinklinio judesius: padavimus, priėmimus, perdavimus, blokus, atakas. Judesiai dinamiški, o svarbiausia, kad gana patogiai valdomi. Nesusidūrusiems su tokiais žaidimais kūrėjai paruošė ir išsamų bei aiškų apmokomąjį režimą. Efektyvu tai, kad visi smūgiai turi kintantį stiprumą, kuris priklauso nuo to, kiek ilgai išlaikysite nuspaustą atitinkamą klavišą. Klavišus, beje, galima nusistatyti savaip.

Paplūdimio tinklinis turi keturis sudėtingumo lygius, tiesa, skirtumų tarp jų nėra labai daug. Tiesiog žaidžiant sudėtingesniame lygyje viskas vyksta greičiau ir kiek intensyviau. Pasirinkus norimą lygį ir, prieš pradedant žaisti, reikia išsirinkti savo komandos žaidėjas. Taip, šiame









tinklinyje sutiksime tik merginas, jų čia bus apie dvidešimt. Pasirinktoms merginoms dar galima parinkti ir maudymosi kostiumėlį, jų čia taip pat paruošta nemažai.

Žaidimo idilę ir nuotaiką šiek tiek gadina kai kurie nesklandumai, dažniausiai susiję su netiksliais sportininkių veiksmais. Kartais sunku labai tiksliai pataikyti į norimą aikštelės vietą, kartais merginos nespėja tinkamai sureaguoti, kamuolys nuo jų atšoka į užribį, ar tiesiog žaidėjos, bandydamos jį atmušti, šoka kiek ne į tą pusę.

Nepaisant kai kurių nesklandumų, „Karštas perdavimas: paplūdimio tinklinis“ yra išties sveikintinas žaidimas, ypač tokiu šaltu ir nemielu metu.





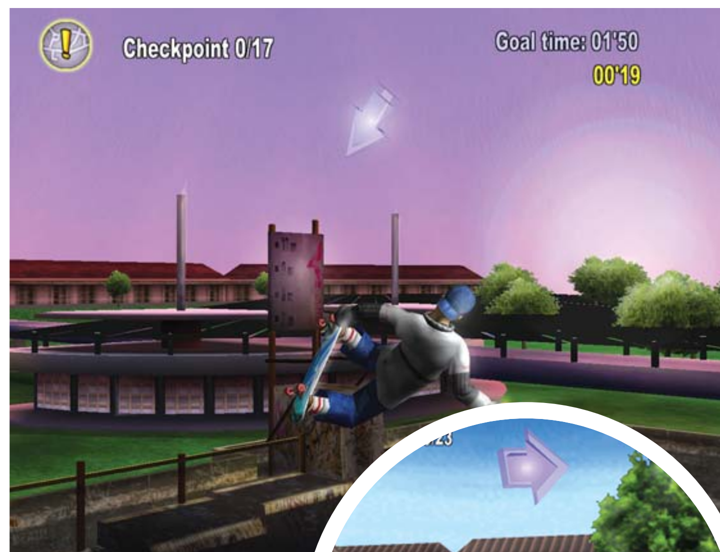


Vilniaus riedlentės: gatvės stilius

Kitas visai nežemiškas naujas lietuvių „Uxus Games" žaidimas mums leidžia palakstyti riedlentėmis. Ir ne bet kur kitur, o, kaip nesunku atspėti, Vilniaus gatvėse!

Mūsų tėvynės sostinė virtualiame pasaulyje (tikriausiai ten atsidūrusi pirmą kartą, nes mums tikrai prieš tai neteko regėti jokio panašaus žaidimo apie Vilnių) pasitinka trimis, vienomis gražiausių savo vietomis: Katedros aikšte, riedlentininkų aikštele prie VCUP (iš kurios matosi Konstitucijos prospekto dangoraižiai) ir laiptukais prie Operos ir Baleto teatro. Liūdina tik tai, jog Vilnių pažinti galėsime tik iš šitų trijų vietovių. Tai nėra visi žaidimo žemėlapiai, savo riedlentininko sugebėjimus galėsite demonstruoti ir daug kitų aikštelių, tačiau jos visos yra niekuo neišsiskiriančios ir dažniausiai gali būti pritaikytos bet kuriam kitam miestui. Tačiau mus labiausiai domina Vilniaus vaizdai.

Taigi — Katedros aikštė. Tenka pripažinti (o gal jūs ir pamatysite iš nuotraukų), jog tai geriausiai paruošta viso žaidimo vieta. Viskas labai gražu ir netgi faktas, jog ji yra apjuosta statybine tvora, reikalo negadina. Antroje vietoje puikuotųsi aikštelė prie VCUP, tačiau tenka pažymėti, jog minėtuosius dangoraižius matysime ne visada. Norint jais pasigrožėti, teks atitinkamose kalnelio vietose iššokti pakankamai aukštai. Na, ir galiausiai trečioji vieta prie Operos ir Baleto teatro yra sunkiausiai atpažįstama.







Žaidimo pradžioje visų pirma turėsime išsirinkti savo personažą, kuriuo ir vykdysime užduotį — užkariauti Vilniaus gatves. Nors iš esmės rinksimės tik jo išvaizdą, tačiau jos pasirinkimas ganėtinai padorus. Variacijų yra įvairių, o labiausiai norintys galės sužaisti netgi už mongoliško stiliaus jaunuolį. Labiausiai mums trūko moteriškosios lyties atstovių (matyt, visas sukišo į „Paplūdimo tinklinį").

Pats žaidimo procesas problemų didžiajai žaidėjų daliai neturėtų kelti. Jis yra ištiess lengvas, bet svarbiausia — pakankamai įdomus. Taigi, norėdami keliauti toliau ir atrakinti kaip galima daugiau įvairių vietų, turėsite atlikti visus svarbiausius darbus tame lygyje, kur šiuo metu esate. Visuose žaidimo lygiuose bus išmėtyti patikrinimo taškai, į kuriuos jūs ir turite pakliūti. Juos rasite įvairiausiose vietose. Pavyzdžiui, vienas patikrinimo taškas gali mėtytis tiesiai prieš įėjimą į Katedrą, tuo tarpu kitą rasite virš Kunigaikščio Gedimino šalmo. Kaip jį pasieksite — jūsų reikalas. Tuo tarpu už atliekamus triukus bus skiriami taškai, pagal kuriuos pakliūsite į rekordų lentelę.

Labiausiai vis dėlto kūrėjus reiktų peikti už tinklinio režimo nebuvimą. Dabar, kai jau daugybė Lietuvos šeimų gali pasigirti namuose turinčios internetą, neįdėti tokio palaikymo yra didžiausia nuodėmė. Juk visai smagu būtų su kaimynu pralėkti pro Katedros aikštę. Dar prie minusų galėtume priskaičiuoti ir įprastinio čempionato nebuvimą, ir prastesnę grafiką kai kuriose vietose. Na, o dar peikti galime už kitų žymių Vilniaus vietų neįdėjimą.

Bet visa tai — tik mažos problemos, palyginus su pirmuoju pasitenkinimu, kai mes kompiuterio ekrane pralėksime pro virtualų Vilnių. Džiugu, pagaliau „Uxus Games" pateikė tikrai kažką „tokio", ir svarbiausia — specialiai lietuviams.



O štai ir „startinis-gimtadieninis“ Xbox tortas. Įdomiai sutapo, kad Lietuvoje konsolė startavo lygiai po metu nuo jos pirmojo pasirodymo.

„Xbox 360“ startas Lietuvoje

Naujoji „Microsoft“ konsolė „Xbox 360“ pagaliau pasirodė ir Lietuvoje! Tokiam ilgai lauktam svečiui buvo paruoštas ypatingas sutikimas — oficialus konsolės startas įvyko gruodžio 2 dieną „Fashion“ klube Vilniuje.

Naujoji „Xbox“ konsolė pasirodė R‘n‘B stiliaus vakarėlio „Rich and Beautiful“ metu. Vienam vakarui mados klubas tapo „Xbox“ klubu. Keliose patogiose „Fashion“ klubo vietose prie televizorių buvo prijungtos naujosios konsolės, tad visi vakarėlio dalyviai galėjo išbandyti įvairius žaidimus: „Need For Speed: Carbon“, „Dead or Alive 4“, „Project Gotham Racing 3“, FIFA 07, NBA Live 07, „Gears of War“. Klubas buvo apšviestas žaliomis šviesomis, o svečiai galėjo paskanauti specialių „Xbox“ kokteilių — su viduje šviečiančiais ar žybsinčiais žaliais kubeliais.



Didžiulio dėmesio sulaukė Vaido ir DJ SezzY dvikova „Xbox 360“ konsolėje, „Need For Speed: Carbon“ žaidime. Su pergale sveikiname SezzY!







Vakarėlio metu vyko ir „Xbox 360“ skirtų konkursų. Vienas tokių — „Xbox“ „tatuiruočių“ klijavimas, susilaukęs išties karštų žiūrovų ovacijų.





Melodingas ir įvairiais ritmais bei puikiai atpažįstamu balsu persmelktas Vaido pasirodymas suteikė vakarėliui ypatingo šarmo.





Pagrindinės vakaro žvaigždės, padėjusios pristatyti naująją „Xbox“ konsolę, buvo Vaidas iš „Dangaus“, paruošęs ypatingą R'n'B programą bei tikriausiai vienintelis šio stiliaus didžėjus SezzY, privertęs visus tiesiog susigrūsti šokių salėje ir šėlti pagal naujausius R'n'B ir hip hopo ritmus.

„Xbox 360“ starto vakarėlis buvo tiesiog nepakartojamas. Lietuvoje dar tikrai nebuvo tokio įvykio, skirto žaidimams. Perteikti įspūdžius apie jį žodžiais išties sunku, tad verčiau pasižiūrėkite vaizdų ir nepraleiskite kitos tokios galimybės — girdėjome gandus, kad tokių vakarėlių bus ir daugiau!

Dovanos tavo žaidimams

KAIP IR KASMET, PASKUTINĮ METŲ NUMERĮ SKIRIAME ĮVAIRIOMS DOVANOMS, SUSIJUSIOMS SU JŪSŲ ŽAIDIMAIS IR KITAI VEIKLA, ATLIEKAMA MYLIMUOJU KOMPIUTERIU :). TĘSDAMI TRADICIJAS PRISTATOME NAUJAUSIUS IR ĮDOMIAUSIUS PC PRODUKTUS BEI KITUS DĖMESIO VERTUS DAIKTUS. JEI KALĖDŲ SENELIUI DAR NENUSIUNTĖTE ELEKTRONINIO LAIŠKO, TAI ESAME ĮSITIKINĘ, KAD, PERŽVELGĘ ŠIĄ TEMĄ, JĮ GALĖSITE TIESIOG „UŽSPAMINTI“. GERŲ DOVANŲ!

Pulteliai

SAITEK X52 PRO

Praėjusiame numeryje pasakojome apie stulbinamą „Flight Simulator“ atgimimą, kuris, pasirodžius „DirecX 10“, sužibės dar ryškesnėmis spalvomis. Norėdami tvarkingai suvaldyti šį milžiniškas galimybes turintį žaidimą galite pasitelkti į pagalbą naują „Saitek“ kompanijos skrydžio valdymo sistemą „X52 Pro“. Kodėl „sistemą“? Todėl, kad ji sudaryta iš vairalazdės ir atskiros droselio valdymo svirties.

„X52 Pro“ yra labai tvirtas produktas, mat pagamintas iš specifinės karinėje pramonėje naudojamos medžiagos. Kuriant sistemos dizainą, buvo konsultuojamasi su įvairiais skrydžių simuliatorių ekspertais, peržiūrima ir tikrinama kiekviena funkcija. Patogu tai, kad vairalazdės dydį bei poziciją galima keisti, taip pritaikant savo rankai. Droselio svirtis turi reguliuojamą pasipriešinimo jėgą.

Pradėti kalbą apie funkcines ir valdymo „X52 Pro“ galimybes net baisu: septynios valdymo ašys, 19 mygtukų, trys krypčių („hat“) jungikliai ir nykščio rutuliukas — visi programuojami. Visiškai naujas ir išskirtinis tokiam įrenginiui yra multifunkcinis monitorius, parodantis įvairią skrydžio informaciją. Ekranėlis pilnai veikia su minėtuoju „Microsoft Flight Simulator X“, tačiau kartu patiekiama programinė įranga leis jį susiderinti su kitais skrydžių simuliatoriais.

Norintiems dar sustiprinti valdymo tikroviškumą „Saitek“ taip pat pagamino ir skrydžio valdymo pedalus. Trijų ašių tvirtai sukonstruoti pedalai leidžia tiksliai kontroliuoti vairavimą ir stabdymą. Pedalų dydį galima prisitaikyti sau, o įvairias funkcijas programuoti.

LOGITECH CHILLSTREAM

„Logitech“ turi naują pasiūlymą intensyviai žaidžiantiems ir norintiems, kad jų rankos nekaistų ir neprakaituotų. Naujasis „ChillStream“ pultelis turi viduje įmontuotą 40 mm ventiliatorių, kuris cirkuliuoja orą ir tuo pat metu nekelia didelio triukšmo. Kadangi ventiliatorius nėra didelis, jis telpa į standartinio dydžio pultelį. „ChillStream“ labai primena naujojo „Xbox“ pultelius. Oras praeina pro kiekvienoje pusėje esančias siauras angas, jis yra tiesiai pučiamas į kelias rankos sritis. Galima nustatyti, kad oras eitų nuolat, intervalais arba visai neitų.

„Logitech: ChillStream“ pultelis veikia su „Windows 2000“, „XP“, jis derinsis ir su „Windows Vista“.

LOGIC 3 STORM PAD

Naujausias pultelių serijos gaminys „Logic 3“ turi grįžtamąją vibraciją ir sugeba atkurti klaviatūros funkcijas. Pultelis turi 12 mygtukų, analoginį ir skaitmeninį režimus. Juo galima atlikti ir specifinį simuliatorių valdymą: kontroliuoti droselį ir aukštumos vairą. Pultelis pagamintas iš tvirtos ir lengvos medžiagos.

Klaviatūros

MICROSOFT NATURAL ERGONOMIC KEYBOARD 4000

Dar viena dovanėlė skeltų klaviatūrų mėgėjams. Rodos, senoji mada sugrįžta! „Microsoft" irgi ją vejasi ir atnaujina savo populiariausią ergonominę klaviatūrą. Modelyje, pažymėtame numeriu 4000, patogiau ir efektyviau sukurta priartinimo („zoom") funkcija. Kaip ir visuomet, vartotojo patogumui yra keletas nustatomų „karštųjų" klavišų, kuriems galima priskirti net sudėtingesnes užduotis, pavyzdžiui, atsakinėjimą į elektroninius laiškus. Klaviatūros dizainas, kaip patys matote, išlenktas ir patogus. Nestandartiškai ir patogiai virš skaičių klaviatūros išdėlioti dažniausiai naudojami simboliai: lygybės ženklas ar „backspace".













LOGITECH CORDLESS DESKTOP COMFORT LASER

Dalis žaidėjų, kurie net tik „geimina", bet ir rimčiau darbuojasi kompiuteriu, labiau mėgsta ne įprastą vientisą, o perskeltą į dvi dalis klaviatūrą. Deja, gan ilgokai šio tipo klaviatūros nebuvo atnaujinamos, tad teko arba prisitaikyti prie įprastos, arba dirbti senesniu modeliu. „Logitech" paruošė didelę staigmeną šių klaviatūrų mėgėjams. Išleistas naujas rinkinys, į kurį įeina belaidė tokio skelto tipo klaviatūra ir lazerinė pelė!

Funkcine prasme tai yra gana įprasta klaviatūra, turinti keletą „karštųjų" mygtukų bei media medijų valdymo klavišus. Tiesa, klaviatūros aukštis yra reguliuojamas. Pelytė dėl specialaus ratuko išsiskiria šoniniu slankiojimu bei pritraukimu, taip pat joje įmontuotos lemputės nurodo baterijų būklę.

LOGITECH G11

Praėjusiais metais žavėjomės puikiu „Logitech" produktu — klaviatūra „G15". Dabar kompanija nusprendė pateikti šiek tiek pakeistą šios žymios klaviatūros variantą. Naujoji „G11" iš esmės atitinka savo „vyresnę sesę", tik ji nebeturi LCD ekranėlio. Tačiau klaviarūra gali pasigirti įvairiais tais pačiais aukštos kokybės parametrais ir naujovėmis.

Pirma, klaviatūros klavišai yra apšviesti iš vidaus, t.y. galėsite aiškiai matyti ką spausti net tamsiausią naktį. Antra, šis apšvietimas yra dar ir reguliuojamas — galima pasirinkti vieną iš trijų stiprumo lygių. „G11" leidžia naudoti 18 pilnai programuojamų G klavišų, kuriais vienu spustelėjimu galima atlikti sudėtingus makrojudesius (kas ypač aktualu MMORPG žaidėjams). Dar daugiau, kiekvienas iš šių klavišų turi tris režimus, tad pilnai galima nusistatyti 54 klavišus! Galinga programinė įranga leidžia kurti ir priskirti makrokomandas net neišeinant iš žaidimo.

Kaip jau įprasta, klaviatūra turi ir medijų valdymo klavišus. Taip pat patogu tai, kad po ja galima tvarkingai pakišti ir į specialius griovelius įstatyti pelės, ausinių ar kitus besimaišančius laidus.





Pelės

LOGITECH MX REVOLUTION

Pelyčių gamintojų lyderė paleido į pasaulį naują supermodelį. „Logitech“, pavadinusi jį „Revoliucija“, naująjį modelį pristato kaip pažangiausią pasaulio pelę. Nors iš išorės ši pelė ir nėra kažkuo labai skirtinga nuo kitų modelių, jos techninės charakteristikos iš tiesų novatoriškos.

Didžiausias dėmesys skirtas naujam labai greito slinkimo ratukui. Pelės ratukas veikia dviem režimais: įprastai sukant jį, vaizdas slenka kaip įprasta, tačiau staigiai vieną kartą suktelėjus, vaizdas pradeda lėkti didžiuliu greičiu, o jį sustabdyti galima bet kur ir bet kada. Taip galima nesivarginant peržiūrinėti ilgus dokumentus. Taip pat ratukas gali veikti žingsniniu režimu — nuo vieno spustelėjimo iki kito. Patogu tai, kad pelė pati aptinka, kokią programą šiuo metu naudojate, tada automatiškai jai parenka tinkamiausią slankiojimo greitį.

„MX Revolution“ turi ir kitų naudingų funkcijų. Pavyzdžiui, galima pasitelkus ratuką greitai perjunginėti programas. Taip pat yra atskira funkcija paieškai, kai pažymėjus žodį ir paspaudus mygtuką, pelė automatiškai permeta informaciją į jūsų nurodytą paieškos sistemą ir ją paleidžia.





LOGITECH G3 LASER MOUSE

Specialiai žaidėjams skirta laidinė lazerinė pelytė, veikianti labai tiksliai ir efektyviai. Naudodami specialią „SetPoint“ programinę įrangą, galite pelę nusistatyti atskirai kiekvienam žaidimui, o tada nustatymus ji kaskart aptinka pati. Be to, pačiame žaidime galima reguliuoti pelės jautrumą atskirai, t.y. horizontaliai ir vertikaliai ašiai.

Pelės dizainas yra labai paprastas ir lengvas, paviršius patogus ir neslystantis. Pelės jautrumą, kuris maksimaliai siekia 2000 dpi, galima lengvai perjungti tarp kelių lygių.



MICROSOFT INTELLIMOUSE EXPLORER 3.0

„Microsoft“ atnaujino populiariausią savo pelę. Ergonomiška optinė pelytė čia apginkluota galingu 6000 dpi jutikliu. Pati pelė dar patogesnė rankai, nes pagaminta iš minkštos neslystančios medžiagos. Modelis turi penkis mygtukus, kurių funkcijas galima nusistatyti savo nuožiūra. Pelė yra laidinė, tačiau pats laidas yra plonas ir lankstus, suteikiantis daug laisvės ir patikimumo. Šia pele taip pat galima nusistatyti įvairius veiksmus žaidžiant ir keisti nustatymus. Pelė turi ypatingą programinę įrangą, kuri leidžia jai aptikti skirtingus stalo dangos paviršius ir atitinkamai pritaikyti greitį.



Monitoriai

PIRMIEJI PASAULYJE „VIEWSONIC“ MONITORIAI SU „IPOD“ PALAIKYMU

Kompanija „ViewSonic“ išleido naujų serijų monitorius „ViewDock“ VX1945wm ir VX2245wm. Tai pirmieji pasaulyje monitoriai su ženkliuku: „Made for iPod“. Šie plačiaformačiai modeliai sukuria naują matmenį bendravimo ir daugialypės terpės pramogų srityje, pagerina vartotojų skaitmeninio gyvenimo kokybę.

19 colių VX1945wm ir 22 colių VX2245wm jungia daugelį apdovanojimų pelniusią „ViewSonic“ monitorių technologiją su naujomis galimybėmis pramogų ir bendravimo srityje, siūlydami daugiau būdų mėgautis skaitmeniniu video, muzika ir nuotraukomis. Superstilingas plačiaformatis juodu sidabru žvilgantis „ViewDock Series“ monitorius turi „iPod“ skirtą jungimosi stotelę, 4 USB 2.0 prievadus, atminties kortelių skaitytuvą „8 viename“, mikrofoną, stereogarsiakalbius ir net „subwoofer'į“. Nauja „ViewSonic“ monitorių karta siūlo milijonams vartotojų ne tik praplėstas galimybes audio ir videopramogų srityse, bet ir padeda jiems palengvinti bei racionalizuoti savo darbo stalą.

„Lyderis monitorių technologijos srityje, „ViewSonic,“ nuolat ieško būdų įnešti į skaitmeninį vartotojų gyvenimo būdą daugiau paprastumo ir patogumo“, — teigia kompanijos rinkodaros viceprezidentas Mel Taylor. Anot jo, „be techninių charakteristikų, kurių žmonės laukia iš „ViewSonic“, mūsų „ViewDock“ monitoriai siūlo tokias naujas galimybes, kaip, tarkime, įtaisyta „iPod“ stotelė, leidžianti vartotojui lengvai gauti maksimumą iš savo skaitmeninių įrenginių“.

Visa „ViewDock“ serija pasižymi neblogomis techninėmis specifikacijomis, tarp jų ir technologija „ClearMotiv“, trumpu atsako laiku —5 ms ir 700:1 kontrastingumu. Visa tai leidžia žaisti pačius dinamiškiausius žaidimus, taip pat patogiai peržiūrėti filmus. Abiejų monitorių ekranas — plačiaformatis, kraštinių santykis —16:10; be to, VX2245wm užtikrina 1680x1050 skiriamąją gebą, o VX1945wm — 1440x900. 2x2,5 Wt stereogarsiakalbiai ir 3 Wt galingumo „subwoofer'is“ užtikrina kokybišką garsą, o „OptiSync“ technologija palaiko aukštą vaizdo, patenkančio per skirtingus įėjimus, kokybę, tarp jų ir per tiesioginį DVI įėjimą. Tuo pačiu metu pasiekiama optimali sinchronizacija tarp signalo šaltinio ir monitoriaus, taip pat ir suderinamumas tarp skirtingų videosignalo šaltinių. VX1945wm ir VX2245wm atitinka pačius griežčiausius saugumo ir aplinkosaugos standartus, net ir „ENERGY STAR“.



NEC MULTISYNC GX2 PRO

Pačiu artimiausiu metu Europos rinkoje turėtų pasirodyti naujų LCD monitorių NEC trio iš serijos „MultiSync GX2 Pro” — 17, 19 ir 20 colių modeliai.

Pirmosios dvi naujovės daugiausia bus skirtos žaidėjams: jos turės TN matricą, kurios atsako laikas sudaro vos 2 ms. Standartinę tokioms įstrižainėms 1280 x 1024 skiriamąją gebą papildo 400 kd/m2 ryškumas bei 1000:1 kontrastingumas.

Horizontalūs apžvalgos kampai sudaro 176°, vertikalūs — 160°. Kraštinių santykis, žinoma, 4:3. 19 colių „MultiSync GX2 Pro” kaina — apie 1270 Lt, 17 colių analogo kaina kol kas neįvardijama. Tiekimai turėjo prasidėti šio mėnesio pradžioje.

20 colių modelis turi kiek skirtingas specifikacijas. Pirmiausia tai yra plačiaformatis ekranas, jo kraštinių santykis — 16:10. Antra, žymiai skiriasi matricos charakteristikos: monitoriaus ryškumas — 470 kd/m2, kontrastingumas —700:1, apžvalgos kampai —170°, atsako laikas — 6 ms. Pardavimai prasidės mėnesio pabaigoje, daiktas kainuos apie 1860 Lt.

Visi pristatyti „NEC MultiSync GX2 Pro” serijos monitoriai turi „DVI“ ir „D–Sub“ jungtis bei trijų metų gamintojo garantiją.



KETURI NAUJI „BENQ“ MONITORIAI

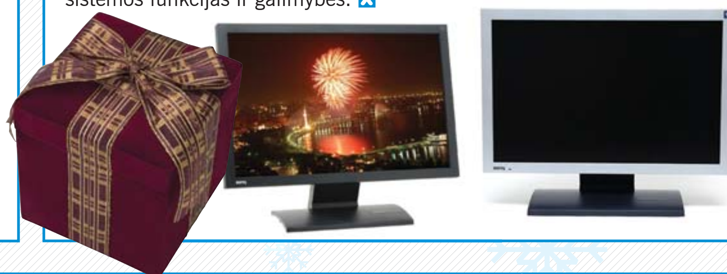
Šių metų gruodį rinkoje pasirodys net keturi nauji monitoriai iš korporacijos „BenQ“. Europietiškai rinkai kompanijos vadybininkai žada pristatyti du plačiaformačius 19 colių FP92W ir 22 colių FP222W modelius bei tradiciniu kraštinių santykiu pasižyminčius 17 colių FP73GS bei 19 colių FP93GS. Kiekvienas monitorius turės po du vaizdo įėjimus: DVI ir analoginį „D–Sub“. Matricos atsako laikas sudarys 5 ms, taigi naujoves galima drąsiai priskirti „geimerių“ klasei. Maksimalus kontrastingumo lygis — 700:1, išskyrus FP93GS modelį. Šiuo atveju turėsime 800:1 kontrastingumą. Visų monitorių maksimalus ryškumas bus identiškas ir sudarys 300 kd/m2.

„BenQ“ jau gavo „Microsoft Windows Vista“ sertifikatus

Kas galėtų pagalvoti, kad „Microsoft Windows Vista“ sertifikatus jau gauna ne tik stacionarus PC arba „notebook'ai“, bet ir... monitoriai! Kompanija „BenQ“ pranešė, kad monitoriai FP93GX+ ir FP93GS — pirmieji IT industrijoje gavo „Microsoft Windows Vista“ sertifikatą, kuris užtikrina patikimumą, stabilumą bei darbo saugumą.

FP93GX+ turi rekordiškai mažą atsako laiką — vos 2 ms. Tai pasiekiama dėl „BenQ“ „Advanced Motion Accelerator“ (AMA) technologijos, kurios esmė — papildomos įtampos tiekimas LCD matricos ląstelėms. FP93GS modelis turi firminį „Senseye“ procesorių, kuris papildomai apdoroja signalą, sukurdamas ryškų, sodrų ir malonų žmogaus akiai vaizdą.

Laukiama, kad pačiu artimiausiu metu dar vienas monitorius, 24 colių FP241VW, gaus „Premium“ standarto „Windows Vista“ sertifikatą, patvirtinantį, kad šis produktas geriausiu būdu palaiko visas naujos operacinės sistemos funkcijas ir galimybes.



Ausinės

LOGITECH PRECISION PC GAMING HEADSET

„Logitech" pagamino naują įrenginį, skirtą mėgstantiems komandinius žaidimus. Daugelis patvirtins, kad balsu duoti komandas ar bendrauti su savo grupės kolegomis MMO žaidime yra daug patogiau nei barškinti klavišus. Tiesa, daugelis vadinamųjų „headset'ų", t.y. ausinių ir mikrofono įrenginių, negali pasigirti tokia gera kokybe, kokią jie turi atskirai. Tačiau naujasis „Precision PC Gaming Headset", rodos, sugebėjo išgauti geriausia, kas įmanoma iš abiejų sudedamųjų komponenčių, ir paruošti žaidėjams tikrą komandinį įrankį.

Ausinių dizainas yra gan unikalus: jis pusiau atviras, tad ausys neįkais net per karščiausius susirėmimus. Mikrofono svirtelę galima reguliuoti labai įvairiai ir patogiai prisiderinti sau. Pats mikrofonas, beje, turi triukšmo mažinimo funkciją. Taip pat patogiai ir greitai prieisite prie garso valdymo ir tildymo mygtukų.





ALTEC LANSING AHP 625

JAV garso sistemų kūrėjų kompanija pristato naują produktą žaidėjams. „AHP 625" — ausinės su „SRS 3D audio" technologija, sukuriančia tikrą trimatį garsą, kai žaidžiami žaidimai ar žiūrimi filmai. Pačios ausinės turi nemažus 50 mm skersmens garsiakalbius, kas leidžia atkurti platų garsų dažnį, pajusti bosinio garso jėgą. Be to, šios ausinės turi ir išorės triukšmo sumažinimo funkciją.

CREATIVE FATAL1TY PRO HEADSET

Apie šį bendrą vieno geriausių profesionalių žaidėjų ir garso gamintojų darbą jau pasakojome, tačiau tokio dalyko pamiršti negalima. Kartu su Johnathan „Fatal1ty" Wendel sukurtas ausinių ir mikrofono rinkinys yra geriausia, ką gali rasti kovas tinkle mėgstantys žaidėjai. Aiškus garsas, lengvas komfortas ir tikslūs nurodymai komandai — pagrindiniai šio įrenginio pranašumai. Ausinės — standartinio dizaino, o ant galvos dedamas rėmas yra pagamintas iš plieno bei apvilktas lengvu ir patvariu plastiku. Rėmo dydį, be abejonės, galima reguliuoti, prisitaikyti sau. Ausinių garsiakalbiai yra 40 mm skersmens, kas yra daugiau nei pakankamai, norint išgirsti visą kautynių įkarštį. Garsiakalbiai padengti aksomine medžiaga, tad ausys nebus spaudžiamos ir neprakaituos.

Įrenginio mikrofonas turi aktyvią triukšmo mažinimo technologiją, tad jūsų nurodymus komandos draugai girdės aiškiai. Mikrofoną galima tiksliai išsilankstyti ir prisitaikyti sau.



Vairai



LOGITECH G25

Daug apie šį vairą neprikalbėsi — tiesiog trūksta žodžių. Išsamiau vairą pristatėme dešimtajame „PC Klubo" numeryje, o dabar tik priminsime svarbiausias šio vairo ypatybes. O svarbiausia yra tai, kad „Logitech G25" yra pats geriausias vairas, esantis rinkoje šiuo metu. Jam tiesiog nėra lygių. Vairas pagamintas iš tvirto metalo ir padengtas tikra oda, turi trijų pedalų sistemą ir pilną šešių bėgių pavarų svirtelę. O kur dar tikroviškas 900 laipsnių apsisukimas! Beje, jei pamenate, rašėme, kad šešių bėgių pavarų svirtelę sugebėjome išbandyti tik GTR 2 žaidime. Nuo tada atsirado dar pora žaidimų, palaikančių šį režimą: „RACE" ir... „Need For Speed: Carbon"! Taip taip, pabandykite savo superužforsuotą automobilį suvaldyti tikroviškai, perjunginėdami bėgius, ir pajusite visai kitokį vairavimo malonumą ;). ☒



ACME F297

Vairų srityje jau turime ir lietuviškų prekinių ženklų. Kompanija ACME išleido naują vairą F297. Tai vairas su pedalais, turintis „grįžtamojo ryšio" (force feedback) funkciją. Įdomu tai, kad vibracijos funkciją turi ir pedalai. Vairas yra gan didelis — 28 cm skersmens, o jo apsisukimo kampas — 270 laipsnių, kas yra pakankama įprastiems lenktynių žaidimams. Prie vairo taip pat yra ir pavarų perjungimo svirtelė. Vairas turi gan plačias kontrolės galimybes, mat įvairias žaidimo funkcijas galima nusistatyti net dvylikai mygtukų. ☒



LOGIC 3 TOPDRIVE GT4

Dar vienas vairas, skirtas neieškantiems labai ypatingų galimybių. Tai 26 cm skersmens vairas, turintis šiek tiek išlenktą dizainą. Ant jo įmontuota 8 krypčių jungiklis bei dešimt funkcinių mygtukų. Greičio ir stabdžių pedalai — standartiniai. Vairas turi pavarų perjungimo svirtelę, taip pat menteles, tačiau nėra „grįžtamojo ryšio" efektų. ☒



Garso kolonėlės

CREATIVE LABS INSPIRE T3100



Kompanija „Creative Labs“ pristato „Inspire T3100” — tobulas kolonėles dar kokybiškesniam MP3 garsui atkurti. Akustinė sistema „Creative Inspire T3100“ atkuria aukštos kokybės MP3 kompozicijų stereo garsą. Kompanijos „Creative“ inžinieriai, remdamiesi daugiau nei 25 metų patirtimi, sukūrė dviejų juostų konstrukciją, kurioje sujungė aukštų dažnių garsiakalbį detalizuotiems aukštiems dažniams atkurti bei aukšto našumo vidutinių dažnių garsiakalbį, suteikiantį garsui šilumos ir raiškumo. Satelitinių kolonėlių galimybes papildo medinio korpuso „subwoofer‘is“ su fazės invertoriumi, skirtu galingiems ir tiksliems bosams atkurti. „Inspire T3100“ kolonėlės su metalinėmis grotelėmis puikiai atrodo ant darbo stalo bei tinka visiems PC ir nešiojamiems kompiuteriams, taip pat MP3 grotuvams; be to, jas galima įtvirtinti sienoje. Magnetinis kolonėlių ekranavimas leidžia statyti jas šalia monitoriaus, nesibaiminant galimų trukdžių. Nauja akustinė sistema turi ausinių pajungimo lizdą — tiems, kas mėgsta klausytis muzikos vienatvėje — plius atskirus bosų valdymo, garsumo bei įjungimo mygtukus.

Kiekvieno kanalo (iš viso yra du) RMS galingumas siekia 6 Wt. 17 Wt tenka „subwoofer‘iui“. Tokiu būdu bendras galingumas sudaro 29 Wt. Santykis signalas/triukšmas sudaro 80 dB, dažninė charakteristika irgi būdinga šios klasės produktams: 40 Hz – 20 kHz.







LOGITECH Z-10

Kompanija „Logitech“ savo naujajai dviejų kolonėlių garso sistemai suteikė išskirtinę savybę — interaktyvų muzikos valdymą. Iš kompiuterio grojančios muzikos informaciją galite matyti kolonėlėse esančiame ekranėlyje. Taip pat keliais lietimui jautriais mygtukais galima valdyti klausomą muziką: sustabdyti ar paleisti kitą dainą. Reguliuojamos ir garso funkcijos: bendras garsumas, boso ir aukštų dažnių stiprumas. Be muzikinės informacijos kolonėlės gali atvaizduoti ir kitokius duomenis: sistemos laikrodį, procesoriaus ir RAM užimtumą, net pranešti apie gautus naujus elektroninio pašto laiškus. Viskas veikia labai paprastai, pakanka kolonėles sujungti USB jungtimi su kompiuteriu ir įdiegti specialią programinę įrangą.

Pačios kolonėlės turi po du garsiakalbius, kurių bendras galingumas siekia 30 W. Kolonėlių garsas labai švarus ir skaidrus, jo pakanka ir stipresniems bosiniams garsam pajusti, ir išgirsti subtilius vidutininius ar aukštus skambesius.



LOGITECH X–540

Pirmaujanti kompiuterių garsiakalbių gamintoja „Logitech" pristato naują „X–540" akustinę sistemą, skirtą žaidėjams. „Dėl „X" garsiakalbių serijos sėkmės „Logitech" per pastaruosius penkis metus tapo kompiuterio garso sistemų rinkos lyderė", — teigia „Logitech" garso įrangos padalinio marketingo viceprezidentas Jef Holove. Anot jo, naujojoje „X–540" sistemoje panaudotos technologijos bei inovacijos tikrai patiks kompiuterių žaidimų žaidėjams; be to, šios sistemos kaina yra labai nedidelė.

Dauguma žaidimų, taip pat ir skaitmeninio garso įrašai, naudoja dviejų kanalų (stereo) garsą, taip ribodami erdvinio garso sistemų galimybes. Kompanija „Logitech" pristato pirmąją akustinę sistemą, turinčią erdvinio skambesio technologiją „Matrix", bet kartu mažesnę kaip 100 eurų kainą. Neiškreipdami garso „X–540" garsiakalbiai išskaido gaunamą stereo signalą į penkis kanalus — kiekvienam garsiakalbiui atskirai. Vartotojo patogumui, mygtukas, įjungiantis/išjungiantis „Matrix" režimą, iškeltas į išorinį laidinį valdymo pultelį, ir sumontuotas šalia akustinės sistemos įjungimo, garso valdymo mygtukų bei lizdo ausinėms pajungti.

Daugelis žaidėjų jau naudoja skystųjų kristalų monitorius, tačiau skirtingai nuo CRT monitorių, šie yra per ploni, norint pastatyti centrinį garsiakalbį ant viršaus. Šią problemą „Logitech" sprendžia, pristatydama centrinio garsiakalbio tvirtinimo gnybtą. Jis tvirtai prisikabina prie monitoriaus ir taupo vietą ant stalo. Žaidėjai, naudojantys CRT monitorius, šį garsiakalbį galės tradiciškai pastatyti ant monitoriaus arba ant stalo.

„X–540" garso įranga naudoja „Logitech Frequency Directed Dual Driver" technologiją ir atkuria itin sodrų garsą. Jos pagrindinis privalumas — AD persidengimo efekto nebuvimas, kuris dažnai pasireiškia sistemose, turinčiose kolonėlėje du garsiakalbius. Naujos technologijos panaudojimo rezultatas — lygus ir galingas garsas, kurį galima jausti bet kurioje kambario vietoje. Bendras 5 garsiakalbių ir žemųjų dažnių kolonėlės („subwoofer'io") galingumas siekia 70W RMS („Root Mean Square"), sistemoje taip pat įrengtas realiu laiku veikiantis ekvalaizeris. Ekvalaizeris leidžia maksimizuoti garso signalo žemų dažnių sudedamąsias be bendro skambesio pablogėjimo.

Naujieji „X–540" atrodo labai stilingai: garsiakalbiuose įrengtos metalinės grotelės, atnaujintas žemųjų dažnių kolonėlės dizainas. „Subwoofer'is" taip pat apsaugotas nuo galimų pažeidimų — jo garsiakalbis išdėstytas taip, kad atkuriamas garsas nukreipiamas statmenai grindų plokštumai. ☒

ALTEC LANSING VS4221

Kompanija „Altec Lansing" pristato naują stilingą akustinę sistemą „VS4221". Šios kompanijos inžinieriai siūlo jums mėgautis skaidriais aukštais dažnais — specialiai sukurti mikrogarsiakalbiai ant sukamojo stovo atkuria juos fantastiškai skaidriai — bei aukštais bosais, kuriuos puikiai perteikia medinio korpuso žemų dažnių kolonėlė („subwoofer"). Belaidis distancinio valdymo pultelis leidžia patogiai valdyti sistemą: įjungti/išjungti budintį režimą, reguliuoti bendrą garsumą ar žemų ir aukštų dažnių lygį. Unikalus paslėptas vidutinių dažnių garsiakalbis užpildo visą patalpą sodriu garsu be jokių iškraipymų. Galėsite mėgautis švariais vidutiniais dažniais būdami bet kurioje kambario vietoje. Be to, ši akustinė sistema turi lizdą ausinėms, bei — kas labai svarbu DVD grotuvų arba žaidimų konsolių savininkams — RCA lizdą. Visi kabeliai pažymėti skirtingomis spalvomis, kad būtų užtikrintas patogus pajungimas.

Kiekvieno kanalo (du iš viso) RMS galingumas siekia 8 Wt, 19 Wt tenka „subwoofer'iui". Tokiu būdu bendras galingumas sudaro 35 Wt. Sistemos dažninė charakteristika būdinga šios klasės produktams: 40 Hz – 20 kHz, o matmenys yra tokie: satelitinių kolonėlių 26.2 x 11.5 x 11.8 (cm), žemų dažnių kolonėlės 34.0 x 20.0 x 34.0 (cm). ☒

Kitos gerybės

ENLIGHT EXTREME GAMING CASE

Staiga tapo labai madinga gaminti kompiuterių korpusus, skirtus būtent žaidėjams, tad ne viena stambi kompanija stengiasi įšokti į šį traukinį. „Enlight" — viena tokių kompanijų, siūlanti ypatingą PC korpusą ekstremaliam žaidimui. Vien korpuso išvaizda verta pagarbaus susižavėjimo. Stilingi juodos ir raudonos, arba juodos ir sidabrinės spalvų deriniai, išgaubtos formos ir tvirtos medžiagos.

Korpuso funkcijos neatsilieka nuo jo išorinio žavesio. Priekyje viršuje išvestas kortelių skaitytuvas, USB ir ausinių jungtys. Viduje korpusas turi net tris 92 mm ventiliatorius, daug erdvės įstatyti „motininei" ir kitoms plokštėms bei net keturiems kietiesiems diskams. Tiesa, korpuse nėra įmontuoto maitinimo bloko, tad teks rinktis ir pritaikyti atskirai. Pats korpusas turi permatomą šoninę sienelę, o viršutinis dizaino elementas pasitarnauja kaip rankena — korpusą patogu paimti ir nešti.





AVERTV HYBRID VOLAR

Nešiojamų kompiuterių savininkai ir TV mėgėjai, skaitykite atidžiai! Jūsų kankynės ir nuolatinis bėgiojimas prie stacionaraus PC, norint pasižiūrėti kokią retesnę TV transliaciją kompiuteriu, baigėsi. „Avermedia" sukūrė patį mažiausią TV tiunerį, skirtą nešiojamiems kompiuteriams. Užmeskite žvilgsnį į nuotrauką ir jo dydžių įsitikinsite patys (prižadame, jokių proporcijų nuotraukoje nekeitėme). Šis mažytis daikčiukas turi visas įprasto TV tiunerio funkcijas, netgi gali gaudyti FM radiją. Tam yra speciali antena, o patį tiunerį galima valdyti distanciniu pulteliu.

CHIEFTEC GIGA CASE

Futuristinio ir tvirto dizaino juodos arba sidabrinės spalvos „Giga" korpusai yra naujausi „Chieftec" gaminiai žaidėjams skirtų produktų linijoje. Korpusas turi du įdiegtus ventiliatorius: 120 mm — gale ir 80 mm mėlynai šviečiantį — priekyje. Papildomai galima įsidėti iki trijų ventiliatorių. Įdomi korpuso dizaino detalė: ant viršaus įrengta dėtuvė diskams, kas turėtų būti visai patogu. „Giga" korpusai turi įvairių apsauginių ir surinkimo funkcijų, perimtų iš kitų geriausių „Chieftec" serijų korpusų.





PQI USB RAKTAI

Prieš pasirodant „Windows Vista“, kompanija PQI jau paleido keletą naujausių USB raktų modelių, sugebėsiančių sklandžiai dirbti su šia nauja sistema. Tai reiškia, kad duomenis įrašyti į naujuosius raktus galėsime iki 17 MB/s greičiu, o nuskaityti net iki 25 MB/s. Tai toks pagrindinis parametras. O jau talpų, formų ir stilių pasirinkimas bus išties nemenkas. Norite maksimumo? Rinkitės kreditinės kortelės dydžio, 3 mm storio aliuminiu padengtą raktą, talpinantį net iki 16 GB. Norite standartinės rakto formos — imkite naują žvilgantį U320, o kartu gausite „McAfee“ antivirusinę programą, pačiame rakte veikiančią el.pašto programą bei galimybę parsisiųsti programinės įrangos iš www.u3.com svetainės. O jei visiškai nusibodo standartai ir norite išskirtinumo, ieškokite „Intelligent Stick Pro 220“ — mažiausio ir ploniausio USB rakto, kurio prisijungimui naudojama nestandartinė plastikinė galvutė.



SMC WIRELESS ROUTER

Dar vienas pasiūlymas visuotinei mobilizacijai ir laisvei be laidų! (ne mobiliųjų telefonų, o mobiliųjų kompiuterių). SMC siūlo susikurti belaidį internetą savo namuose ir iš stacionaraus kompiuterio be laidų perduoti jį į vieną ar kelis nešiojamus kompiuterius. Kad jūsų PC taptų priėmimo tašku („access point“), reikalingas toks belaidis maršrutizatorius, paimantis internetą ir perduodantis jį aukšto dažnio belaidžiu ryšiu. Šis modelis gali perduoti duomenis iki milžiniško 108 Mbps (mega bitų per sekundę) greičio. Galbūt jūsų laptopui to ir nereikia, bet kokios atsiveria galimybės perduoti muziką ar filmus į TV ar stereo sistemas, kai tokios technologijos šiuo metu pradeda įgauti pagreitį...



SMC SKYPE WI-FI PHONE

Dar truputį palauksime, o tada netrukus galėsime pamoti įprastiems telefonams ranka. Kas yra „Skype“, manome, nereikia pasakoti. Nemokamai internetu pliurpti dabar galima ir naudojantis telefonu — juk nusibosta tupėti vienoje vietoje ir žvelgti į tą patį erkaną. Tačiau šis telefonas suteikia ne tik tai. Dabar nemokami skambučiai įmanomi ir be PC — šiame telefone jau įdiegta „Skype“ programinė įranga, todėl jam tereikia 802.11 b/g interneto ryšio, kurį galima „sugauti“ įvairiose viešose erdvėse: kavinėse, viešbučiuose, restoranuose ir panašiose įstaigose. O kad Wi–Fi nuolat populiarės ir priėjimo zonų daugės — tuo galima neabejoti. Galbūt šis telefonas sugebės įkrėsti net visagaliams mobiliesiems telefonams? Pagyvensim — pamatysim.





MSI STARDOCK

Visiškai naujutėlis MSI daikčiukas, kuris leis labai lengvai ir patogiai prijungti prie kompiuterio krūvą įvairiausių daiktų. Viso yra devynios jungtys: 4 USB, viena pelei, viena klaviatūrai, mikrofonui, garsiakalbiams ir ausinėms. Ir viskas sutelpa į nedidelį daikčiuką, kurį galima pasidėti bet kurioje vietoje ant stalo. Šis sprendimas labiausiai pradžiugins nešiojamų kompiuterių savininkus, bet bus ne pro šalį ir stacionariems PC — juk nuolat daugėja visokių prijungiamų kompiuterio priedų.








Konsolės





XBOX360

Prieš metus startavusi nauja „Microsoft“ konsolė „Xbox 360“ pagaliau daugmaž užpildė nepasotinamas JAV, Japonijos ir Vakarų Europos rinkas, kol prasibrovė iki Lietuvos. Iš juodo ir labai grubaus ančiuko, pirmosios „Xbox“ konsolės, užaugo balta ir elegantiška gulbė. Tokį daiktą kur kas maloniau pasistatyti namuose ir priderinti prie interjero. Labai patogūs ir belaidžiai pulteliai neapriboja žaidėjo sėdėjimo vietos ir leidžia patogiau išsidrėbti ant kokio foteliuko ar sofos.

Kam rūpi, kas yra konsolės viduje, šiek tiek apie jos techninius parametrus. Pagrindinis X360 procesorius „IBM PowerPC“ pagrindu yra sudarytas iš trijų branduolių, veikiančių 3,2 GHz dažniais. Konsolėje įdėta 512 MB naujojo GDDR3 tipo RAM atminties. Na, o už grafinį darbą atsakingas ATI procesorius, kurio dažnis 500MHz, ir kuris jau naudoja unifikuotą šeiderių architektūrą (pasirodysiančią PC platformai su „DirectX 10“). Kietasis diskas, įeinantis į pilną konsolės versiją (X360 parduodama dviem skirtingais paketais), yra 20 GB talpos, taip pat galima naudoti atminties korteles.

Pats „Xbox 360“ įrenginys skaito įprastus DVD diskus, tačiau ką tik pasirodė HD–DVD priedas, jungiamas prie konsolės. Apie jį plačiau papasakosime artimiausiuose numeriuose.

Kam nelabai rūpi, kas yra tuose viduriuose, trumpi įspūdžiai apie pirmuosius mūsų bandytus „Xbox 360“ žaidimus.



„Dead or Alive 4“

Žymiosios ištaigingų formų merginos įvairiose muštynių teritorijose. Muštynių serija atgimsta naujojoje konsolėje dar įspūdingesnėmis ir įvairesnėmis kovomis, gražiais, gyvais peizažais ir, žinoma, merginomis iš skirtingų pasaulio kampų. Kiekvienas herojus turi savo istorijos režimą, tad kai įveikiame seriją jam skirtų kovų, atrakinamas labai įdomus animacinis filmukas.



„Project Gotham Racing 3“

„Xbox 360“ žaidėjų ir žurnalistų išliaupsintas kaip geriausias praėjusių metų žaidimas, skirtas šiai konsolei. PGR 3 leidžia palakstyti visais įsivaizduojamais svajonių automobiliais: „Ferrari“, „Lamborghini“, „Maserati“ ir kitais. Platus net penkių sudėtingumo lygių pasirinkimas leidžia prisitaikyti žaidimą savo stiliui. O už didelius laimėjimus galima gana greitai nusipirkti net pačius brangiausius modelius.



„Viva piñata“

O štai čia yra didžiausias siurprizas, iškrentantis iš kitų šiai konsolei skirtų žaidimų konteksto. Žaidėjas tampa sodininku, besirūpinančiu savo sodeliu ir jį aplankančiais bei ten apsigyvenančiais gyvūnėliais. Kirminiukai, žvirbliukai, zuikiukai, voverytės — ir visi kiti mieliausi bei gražiausi žvėriukai.

PLAYSTATION 3



Besidomintys konsolėmis galbūt išgyveno šiokią tokią dramą, kai „Sony" paskelbė, kad „PlayStation 3" Europoje pasirodys ne lapkričio mėnesį, kaip buvo planuota, o 2007 metų kovą. Na, mes taip pat išgyvenome, tačiau nieko nepadarysi, o, kita vertus, taip ir geriau — kad ir būtų konsolė startavusi oficialiai, jų nebuvo prigaminta tiek daug, kad iš karto užtektų stambiausioms pasaulio rinkoms. Taigi kol kas dar palūkėkime. O kol laukiame, trumpai galime pasakyti, ko galime tikėtis.

„PlayStation 3" techninės specifikacijos: „Cell" procesorius, veikiantis 3.2 GHz dažniu, sudarytas iš vieno pagrindinio ir septynių papildomų branduolių. Konsolė turi 256 MB naujausios šiuo metu XDR dinaminės atminties. Grafinis PS3 procesorius yra sukurtas „Nvidia" kompanijos, vadinasi RSX. Jis sukurtas G70 (septintosios „GeForce" kartos) pagrindu, veikia 700 MHz dažniu ir naudoja savo 256 MB GDDR3 atmintį bei gali naudoti pagrindinę konsolės atmintį.

„PlayStation 3" naudoja naujo tipo Blu–Ray diskus, į kuriuos gali tilpti nuo 25 iki 50 GB medžiagos.

„PlayStation 3" pultelis, pavadintas „Sixaxis", iš išorės visiškai identiškas įprastam PS2 pulteliui. Tačiau jame įdiegta judesio aptikimo sistema, panaši į „Wii" pultelio. Tiesa, pultelis nebeturi vibracijos funkcijų. Su konsole pultelis jungiamas per „Bluetooth" jungtį, o vienu metu gali veikti iki septynių pultelių.

Kadangi „PlayStation 3" pasirodys už kelių mėnesių, apie ją detaliau parašysime artimiausiuose numeriuose. O kol kas — kantrybės ;).

NINTENDO WII



„Nintendo" taip pat įžengė į naująją konsolių kartą ir paruošė kiek nestandartinį produktą. Jos konsolė „GameCube" ne itin sugebėjo stipriai konkuruoti su „Sony" ir „Microsoft" konsolėmis, tad dabar „Nintendo" renkasi kiek kitokį kelią, o savo „Wii" pateikia kaip nestandartinį ir labai novatorišką produktą, kuris, pasak jų, privers pamilti žaidimus jų nebandžiusius ar nemėgstančius žmones.

Apie pačią konsolės techninę pusę nelabai ką daug galima papasakoti. Centrinis procesorius „Broadway" yra 729MHz dažnio, grafinė sistema „HollyWood" yra 243MHz dažnio, o pagrindinės atminties yra tik 64 MB. Suprasdama, kad tiesiogiai techninėmis charakteristikomis „Wii" nė per kur negali konkuruoti su kitomis konsolėmis, „Nintendo" kaip išskirtinę konsolės charakteristiką sukūrė ypatingą valdymo pultelį.

Pavadintas tiesiog „Wii Remote", konsolės valdymo pultelis labai panašus į įprastą TV nuotolinį pultelį. Tačiau jo viduje yra įdėtas akselerometras ir infraraudonųjų spindulių aptikimas, kas leidžia konsolei pajusti pultelio judėjimą erdvėje. Tai įgalina žaidėjus valdyti žaidimus atliekant fizinius judesius pulteliu: įvairiai sukiojant, mosikuojant ir panašiai. Su konsole pultelis jungiamas per „Bluetooth" jungtį ir turi „grįžtamojo ryšio" funkciją. Prie šio pultelio jungiamas ir kitas, vadinamasis „Nunchuk" pultelis, kuris turi analoginę svirtelę ir porą mygtukų, taip pat veikia judėdamas erdvėje.

„Nintendo Wii" neseniai startavo visuose regionuose vienu metu. Lietuvoje konsolė taip pat pasirodo šiomis dienomis, tad kitame numeryje apie ją papasakosime plačiau.

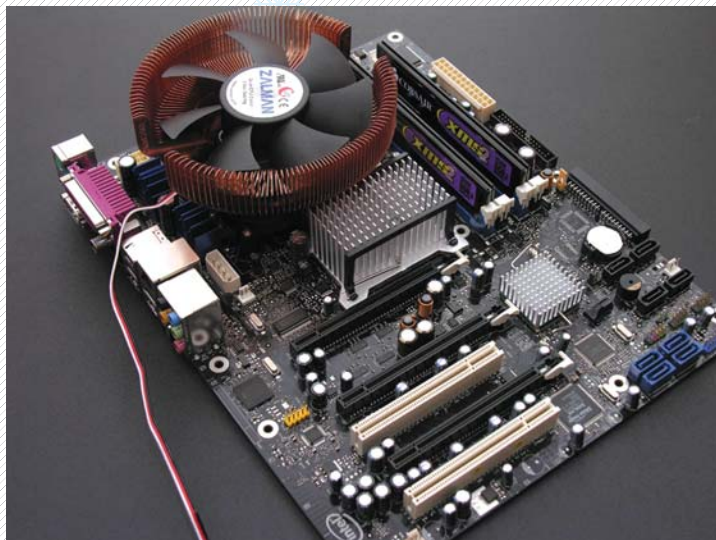
„Intel Core 2 Duo“ procesoriai

PROCESORIUS, KURIO VISI LAUKĖ. PROCESORIUS, KURIS IŠ ESMĖS KEIČIA PADĖTĮ RINKOJE. PASIŽYMINTIS DIDŽIAUSIU NAŠUMU IR TUO PAT METU PATS „ŠALČIAUSIAS“ ŠIUOLAIKIŠKAS PROCESORIUS. PASITIKITE — „INTEL CORE 2 DUO“, KURIS JAU PASIRODĖ ANT PARDUOTUVIŲ PREKYSTALIŲ!

ARCHITEKTŪRA IR YPATUMAI

Procesorius, pagamintas „Conroe“ branduolio pagrindu, oficialiai vadinamas „Intel Core 2 Duo“, yra tolesnis šių metų pradžioje atsiradusios „Intel Centrino Duo“ platformos sudėtyje anonsuotos „Core“ architektūros vystymasis. „Intel Core 2“ — dvibranduolis procesorius. Todėl pirma būtina pažymėti radikaliai pasikeitusią, palyginus su „Pentium D“, ideologiją. Dabar vietoj dviejų savarankiškų procesorių vienoje jungtyje, su visais iš čia atsirandančiais trūkumais, turime pilnavertį dvibranduolį procesorių: „Core 2 Duo“. Šis, kaip ir pirmasis „Core Duo“, naudoja bendrą L2 „cash'ą“, prie kurio abu branduoliai turi lygiavertę prieigą.

Siekiant paneigti daugelio skeptikų abejones tuo, kad esant tokiai struktūrai, branduoliai gali „stumdytis“, „cash“ atminties dydis buvo praplėstas iki neįtikėtinų 4 MB.



Be to, „Core 2 Duo“ procesoriuje realizuotos tokios technologijos:

■ „Intel Wide Dynamic Execution“ technologija: didina procesoriaus darbo našumą ir efektyvumą, leisdama kiekvienam branduoliui atlikti iki keturių instrukcijų per vieną taktą, pasinaudojant efektyviu 14 etapų konvejeriu.

■ „Intel Smart Memory Access“ technologija: didina sistemos našumą, sumažindama kreipimosį į atmintį laikus, tokiu būdu optimizuojamas prieinamos pralaidumo gebos panaudojimas. Dėl to procesorius gauna duomenis būtent tada, kai jų reikia.

■ „Intel Advanced Smart Cache“ technologija: bendras L2 „cash'as“ pagerina energijos suvartojimą iki minimumo sumažindamas „trafiką“ atminties posistemėje, be to, dar didina sistemos našumą, užtikrindamas priėjimą prie visos „cash'o“ atminties vienam iš branduolių tuomet, kai kitas nenaudojamas.

■ „Intel Advanced Digital Media Boost“ technologija: padvigubina tų komandų atlikimo greitį, kurios yra dažniausiai naudojamos daugialypės terpės ir grafinėse programose.

■ „Intel 64 Technology“: užtikrina 64 skilčių skaičiavimų palaikymą, suteikdama procesoriui, pavyzdžiui, galimybę kreiptis į didesnę atminties apimtį.



Skaičius 2 naujo procesoriaus pavadinime nėra tik reklaminė akcija. Naujajame produkte iš tikrųjų yra daug patobulinimų, lyginant su „protėviu“ „Core Duo“. Svarbiausi yra šie: instrukcijų atlikimo greičio padidinimas, darbo su atmintimi optimizavimas, 64 skilčių skaičiavimų palaikymas bei naujas instrukcijų rinkinys SSE4.

Rezultatas — turime didesnį darbo efektyvumą, esant net lygiems taktiniams dažniams. O įvertinant, kad stacionarių PC procesorams netaikomas minimalaus energijos suvartojimo kriterijus, ir atitinkamai leistina naudoti aukštesnius dažnius už tuos, kuriais veikia mobilieji procesoriai, nesunku suvokti, kad „Core 2“, sukurtas „Conroe“ branduolio pagrindu, pagal našumą žymiai lenkia „Core“, pagamintą „Yonah“ pagrindu.

Beje, apie energijos suvartojimą. Šiam naujo procesoriaus aspektui „Intel“ kompanijos inžinieriai skyrė ne ką mažesnį dėmesį nei aukšto našumo užtikrinimui. Pažymėkime svarbiausius momentus:

■ 65 nm technologinio proceso panaudojimas. Tai nėra naujovė „Intel“ procesoriams, tačiau naudingai atskiria „Core 2“ nuo konkuruojančių „AMD Athlon“.

■ „Intel Enhanced SpeedStep“ technologijos palaikymas. Tai dinaminė taktinio procesoriaus dažnio kaita, priklausomai nuo esamų skaičiavimo galios poreikių.

■ „Ultra Fine Grained Power Control“ technologija. Galimybė išjungti tuos procesoriaus blokus, kurie šiuo metu nenaudojami. Galite įsivaizduoti, kiek ši funkcija leis sutaupyti energijos, esant nedideliam apkrovimui, pavyzdžiui, dirbant su „Word'u“ arba stebint filmus.

■ Magistralės skiltiškumo sumažinimas.Ir vėl gi „lengvuose“ režimuose didžioji magistralių pralaidumo gebos dalis nenaudojama, todėl jų skiltiškumą galima sumažinti be jokių nuostolių esamiems našumo poreikiams.

■ Taigi turime patį „šalčiausią“ dvibranduolį procesorių iš visų, kurie šiuo metu yra naudojami stacionariose PC.

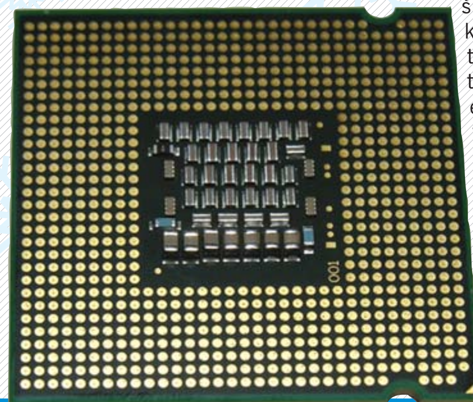
MODELIŲ SERIJOS

Šiuo metu stacionariems PC skirtų procesorių „Core 2“ serijoje yra penki modeliai, kurie gana smarkiai skiriasi vienas nuo kito — labai lakoniška, palyginus su visai jau išsiplėtusiomis „Pentium 4“ gretomis.

Modelis	Dažnis	FSB	L2 „cash'as“
Intel Core2 Extreme X6800	2,93 GHz	1066	4 MB
Intel Core2 Duo E6700	2,66 GHz	1066	4 MB
Intel Core2 Duo E6600	2,40 GHz	1066	4 MB
Intel Core2 Duo E6400	2,13 GHz	1066	2 MB
Intel Core2 Duo E6300	1,86 GHz	1066	2 MB

Bet, nepaisant lakoniškumo, čia yra procesorių „bet kokiam skoniui“. Įdomi diferenciacija pagal „cash“ atminties dydį: „Core 2“ atveju nepavyks įsigyti paties pigiausio modelio ir „užturbinti“ jo iki paties brangiausio. Tuo tikslu teks įsigyti mažiausiai E6600 modelį. Beje, galima drąsiai spėti, kad minėtas E6600 ir bus pats populiariausias modelis tarp „užturbintojų“ ir PC entuziastų.

Kiti vartotojai greičiausiai pasirinks jaunesnius modelius, protingai nusprendę, kad net ir „minimalūs“ 2 MB „cash“ atminties šiandien yra įspūdingi, o kaina žymiai mažesnė. O tiems, kas trokšta gauti tik brangiausią produktą, egzistuoja ekstremali versija „Core 2 Extreme X6800“. Nepaisant to, kad principinių skirtumų nuo jaunesnių modelių ji neturi, kainuoja net kelis kartus daugiau. Taigi galima daryti prielaidą, kad dauguma vartotojų aukščiausių dažnių sieks savo jėgomis. ❏



„NVIDIA GeForce 8800“ vaizdo plokštės

GREIČIAUSIA JAU GIRDĖJOTE IR MŪSŲ ANKSTESNIUOSE NUMERIUOSE SKAITĖTE APIE „DIRECTX 10“ IR STEBUKLUS, KURIUOS NAUJAS API ŽADA ATLIKTI. TAČIAU IKI ŠIOL VAIZDO PLOKŠČIŲ SU DX10 PALAIKYMU NETURĖJOME. KOMPANIJA „NVIDIA“ IŠTAISĖ ŠĮ TRŪKUMĄ PIRMOJI. PASVEIKINKIME „DIRECTX 10“ VAIZDO PLOKŠČIŲ — „NVIDIA GEFORCE 8800 GTX“ IR 8800 GTS — PASIRODYMĄ!

Bendra unifikuota architektūra galės daugiau „išspausti“ iš šeiderių blokų, kadangi dabar juos bus galima naudoti žymiai efektyviau, nei kad būdavo ankščiau. „NVIDIA“ pagaliau siūlo unifikuoti grafinio procesoriaus blokus tam, kad jie gebėtų apdoroti bet kuriuos duomenų tipus be žymesnių našumo nuostolių. Naują erą kompiuterinėje grafikoje pradeda „GeForce 8800 GTX“ su 128 unifikuotais šeiderių blokais bei „GeForce 8800 GTS“ su 96 tokiais blokais. Jie sugeba apdoroti ir pikselinius, ir viršūninius šeiderius. Pagaliau praėjo pikselinių konvejerių dienos...

Kitas naujos serijos atstovas — kiek mažesniu našumu bei kaina pasižyminti „GeForce 8800 GTS“ plokštė, kuri turi mažiau unifikuotų šeiderių blokų bei tik penkis ROP blokus vietoj šešių. Atitinkamai atminties magistralė susiaurėjo nuo 384 bitų iki 320 (5*64 bitai), o per vieną taktą šis branduolys apdoroja ne 24 pikselius, bet 20. Būtina pabrėžti, kad šioje vaizdo plokštėje naudojamas tas pats G80 branduolys, taigi po naujų produktų rinkoje pasirodymo gali atsirasti šioks toks nerimas tarp „užturbintojų“, kurie stengsis paversti šiuos lustus pilnaverčiais „GeForce 8800GTX“, nors ir su mažesne atminties talpa.

Branduolio dažnis sumažintas iki 500 MHz, srauto procesorių — iki 1200 MHz, o 640 MB GDDR3 atminties veikia 800 MHz dažniu (1600 MHz DDR).

Už naujų vaizdo plokščių „klimatą“ atsako efektyvi „dviejų aukštų“ aušinimo sistema. Matmenys ir energijos suvartojimas apskritai yra rekordiniai tarp visų šiuolaikinių žaidimų vaizdo plokščių. Referentinės „GeForce 8800 GTX“ ilgis sudaro apie 270 mm. Rekomenduotinas šiai plokštei maitinimo bloko galingumas turėtų būti ne mažesnis kaip 450 Wt. „GeForce 8800 GTS“ plokštei tiks ir 400 Wt. Plokštės turi po dvi DVI jungtis bei „S–Video“ išėjimą su HDTV palaikymu.

Šiuo metu visos prieinamos plokštės, sukurtos G80 pagrindu, atrodo kaip broliai dvyniai, skiriasi tik aušinimo sistemos. Be to, visa pirmoji „GeForce 8800 GTX“ ir GTS karta tiksliai atitiks referentinį (originalų sukurtą Nvidia kompanijos) dizainą bei charakteristikas, bet kurie spausdintinių plokščių dizaino ir dažninių parametrų pakeitimai yra uždrausti paties gamintojo. Vėliau laukiama antrosios ir trečiosios vaizdo plokščių „bangų“, ir jau tuomet, kai jos bus gaminamos trečiąjį kartą, galima laukti kažkokių skirtumų. Po trečiosios G80 „bangos“ pasirodymo laukiama branduolio atnaujinimo.





Vaizdo plokštės „GeForce 8800 GTX“ specifikacijos:

Branduolys – G80,
tranzistorių skaičius – 681 milijonas,
technologinis procesas – 90 nm,
branduolio gamintojas – TSMC,
unifikuotų šeiderių blokų skaičius – 128,
tekstūrinių blokų skaičius – 64,
branduolio dažnis – 575 MHz,
srauto procesorių dažnis – 1350 MHz,
tekstūrų uždėjimo greitis – 18,4-36,8 milijonų tekselių/s,
atminties magistralė – 384 bitų (6*64 bitai),
atminties talpa – 768 MB GDDR3,
atminties dažnis – 900 MHz (1800 MHz DDR),
API palaikymas – „DirectX 10“ (WGF 2.0), „OpenGL 2.0“,
„Shader Model“ palaikymas – 4,

Nauja lustų rinkinių serija „NVIDIA nForce 600i“

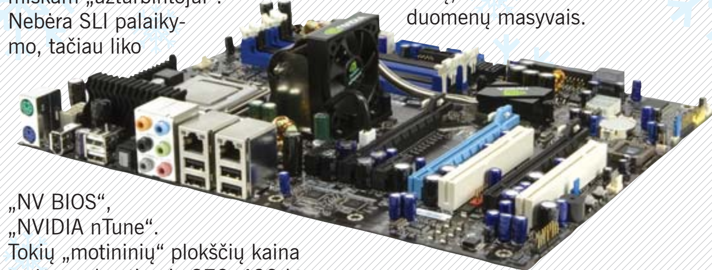
NAUJA LUSTŲ RINKINIŲ SERIJA „NVIDIA NFORCE 600I“ PIRMIAUSIA SKIRIAMA ENTUZIASTAMS, „UŽTURBINTOJAMS“ BEI REIKLIEMS „GEIMERIAMS“. GAMINANT NAUJUOSIUS PRODUKTUS YPAČ DIDELIS DĖMESYS BUVO SKIRIAMAS PAŽANGIOMS „UŽTURBINIMO“ GALIMYBĖMS BEI NAŠUMO PADIDINIMO TECHNOLOGIJOMS. NAUJOVIŲ „NFORCE 600I“ TURI DAUG: VISIŠKAI PERDARYTAS ATMINTIES KONTROLERIS, KETVIRTOJI DASP („DYNAMIC ADAPTIVE SPECULATIVE PREPROCESSOR“) KARTA, PILNAVERTIS SLI SU „SLI–READY MEMORY“ PALAIKYMU (TIK „KIEČIAUSIAME“ MODELYJE), TAIP PAT DAUGYBĖ PAPILDOMŲ „BONUSŲ“, PAVYZDŽUI, „MEDIASHIELD“, „FIRSTPACKET“ IR „DUALNET“.

PAGRINDINIAI „NVIDIA NFORCE 600I“ SERIJOS ATSTOVAI YRA TOKIE:

„NVIDIA nForce 680i SLI“ — vadinamasis „high–end“, skirtas entuziastams, „užturbintojams“ bei reikliems „geimeriams“, turintiems storą piniginę. Ši pilnavertė SLI realizacija palaiko „SLI–Ready memory“, „NVIDIA nTune“, „NV BIOS“ technologijas bei turi pažangias tinklo galimybes.

„NVIDIA nForce 650i SLI“ — taip pat „high-end“, tačiau daug pigesnis. Gamintojai jį priskiria „užturbintojams“ ir reikliems „geimeriams“, kurie linkę pataupyti. Vėlgi yra SLI palaikymas, tačiau be „SLI–Ready memory“ technologijos, bei vis tie patys „NV BIOS“, „NVIDIA nTune“. Produktų „nForce 650i SLI“ pagrindu kaina: 400–540 Lt.

„NVIDIA nForce 650i Ultra“ skirta vidutinio lygio „geimeriui“ arba ekonomiškam „užturbintojui“. Nebėra SLI palaikymo, tačiau liko



„NV BIOS“, „NVIDIA nTune“. Tokių „motininių“ plokščių kaina turėtų sudaryti apie 270–400 Lt.

„NVIDIA“ lustų rinkinių serijos „nForce 600“ pavadinimuose bus naudojamos dvi raidės: „a“ ir „i“. Pirmoji reiškia, kad logikos rinkinys skirtas „AMD“ procesoriams, antroji — „Intel“.

NVIDIA NFORCE 680I SLI

Naujų logikos rinkinių galimybes apžvelgsime pasitelkę „kiečiausią“ modelio pavyzdį, nes šis lustų rinkinys turi daugiausiai galimybių bei technologijų.

„NVIDIA nForce 680i SLI“ sudarytas pagal klasikinę dviejų lustų architektūrą, t.y., į logikos rinkinio sudėtį įeina pietinis ir šiaurinis tiltai.

Naujasis „NVIDIA“ flagmanas skirtas darbui su „Intel Core 2 Duo“, „Celeron D“, „Pentium 4“, „Pentium D 9XX“ bei „Pentium D 8XX“ procesoriais, taip pat su naujausiais ir ekstremaliais „Core 2 Quad“ ir „Core 2 Extreme“.

„nForce 680i SLI“ atminties kontroleris veikia su DDR2 atmintimi 1200 MHz dažniu. Naujame logikos rinkinyje kompanijai „NVIDIA“ pavyko žymiai sumažinti kreipimosi į atmintį vėlavimus, taigi atitinkamai palaikomas 1T „timing‘as“.

Taip pat verta pažymėti, kad naujas lustų rinkinys gavo ketvirtąją DASP („Dynamic adaptive speculative preprocessor“) technologijos reinkarnaciją. Ji atsako už išankstinį tų atminties puslapių atidarymą, kurie vėliau gali buti panaudoti procesoriaus. Kartu su išankstinio duomenų parinkimo algoritmais, realizuotais naujausiuose „Core“ procesoriuose, tai gali žymiai pagerinti tų programų našumą, kurios veikia su dideliais duomenų masyvais.

PILNAVERTIS SLI

Naujame logikos rinkinyje kompanija „NVIDIA“ realizavo pilnavertį SLI palaikymą. „Motininės“ plokštės „nForce 680i SLI“ pagrindu turės dvi „PCI Express X16“ jungtis dviem vaizdo plokštėms „NVIDIA“ įstatyti. Be to, kanadiečių gamintojas įdiegė dar vienos papildomos „PCI Express“ su 16 linijų palaikymą; ji skirta papildomam fizikos spartintuvui.

Papildomas fizikos spartintuvas kompiuteriniame žaidime gali žymiai sumažinti centrinio ir grafinio procesorių apkrovimą bei pasiūlyti naujas galimybes. „NVIDIA nForce 680i SLI“



buvo kuriamas, įvertinant ateities perspektyvas, todėl SLI konfigūracijos bei fizikos spartintuvo mišinys turėtų tapti rimta žaidimų sistema, net ir „DirectX 10“ aplikacijoms.

Taigi galima drąsiai reziumuoti, kad „nForce 680i SLI“ yra pats pažangiausias produktas rinkoje grafinių įrenginių palaikymo prasme.

UŽTURBINIMAS

Jau minėjome, kad „NVIDIA“ priskiria savo naują produktą „užturbintojams“ ir entuziastams. Tai nėra šiaip pareiškimas. Nes naujas flagmanas gavo pažangų „NV BIOS“ ir visiškai perdarytą bei atnaujintą užturbinimo programą — „nTune“.

„NVIDIA nForce 680i SLI“ logikos rinkinys, „NVIDIA“ teigimu, lengvai įveikia savo standartinę 1333 MHz FSB dažnio ribą; sisteminė magistralė gali veikti ir aukštesniais dažniais naujų procesorių palaikymui.

„NVIDIA“ teigimu, motininėje plokštėje „nForce 680i SLI“ su procesoriumi „Core 2 Duo E630“ pavyko pasiekti 2100 MHz FSB dažnį. Tai labai geras rezultatas.

GARSO SISTEMA IR HDD GALIMYBĖS

Garso sprendimai nesulaukė ypatingų pakeitimų, „nForce 680i SLI“ naudojamas „High Definition Audio“ kodekas su pakankamai gera 192 kHz/32–bit kokybe. Kaip matome, „NVIDIA“ neskyrė ypatingo dėmesio integruotam garsui. Ir tai yra teisinga: tokios brangios „motininės“ plokštės savininkas greičiausiai panorės turėti kokybiškesnį atskirą sprendimą.

Be to, „NVIDIA nForce 680i SLI“ palaiko net šešis „Serial ATA“ (3 Gb/s) įrenginius su galimybe sukurti 0, 1, 0+1 ir 5 lygių „RAID“ masyvus.

IŠVADOS

Daryti kažkokias konkrečias išvadas apie „NVIDIA nForce 600i“ seriją yra anksti, nes dar neturime jų pagrindu sukurtų „motininių“ plokščių. Teoriškai nauji produktai palieka didelį įspūdį savo galimybėmis ir sprendimų logiškumu, tačiau kaip visa tai bus realizuota praktiškai? Greitai tą išsiaiškinsime. Likite su mumis.

Specialistai rekomenduoja **ICG KOMPIUTERIAI**

Ką galima nusipirkti už 599 Lt?

GALINGĄ NEŠIOJAMĄJĮ KOMPIUTERĮ SU OMNI CONNECT IR SKYSTŲJŲ KRISTALŲ TELEVIZORIŲ!







Mėnesinis mokestis už neribotą mobilųji internetą
bei nešiojamąjį kompiuterį 179 LT/mėn. Sutarties terminas 36 mėn.
Sutarties mokestis 599,-

NEĮTIKĖTINAS SPRENDIMAS - PIRKITE NEŠIOJAMĄJĮ KOMPIUTERĮ SU NERIBOTU MOBILIUOJU INTERNETU OMNI CONNECT IR LG SKYSTŲJŲ KRISTALŲ TELEVIZORIŲ GAUSITE DOVANŲ.

SPECIALIAI JUMS SIŪLOME IŠSIRINKTI VIENĄ IŠ TRIJŲ AKCIJOS NEŠIOJAMŲJŲ KOMPIUTERIŲ:

DOVANA





OMNI CONNECT

599,-

PATIKIMUMAS

TOSHIBA SATELITE L30-134

EKRANAS 15,4", PROCESORIUS INTEL CELERON 410 1.6GHZ, ATMINTINĖ 512MB DDR2, KIETASIS DISKAS 60GB, VAIZDO PLOKŠTĖ ATI X200 256MB, DVD ĮRAŠANTIS ĮRENGINYS, BELAIDIS INTERNETAS, MICROSOFT WINDOWS HOME. BATERIJA 6CELL, DIRBA IKI 3 VALANDŲ, SVORIS 2.7KG, TARPTAUTINĖ GARANTIJA 24MĖN.

DOVANA





OMNI CONNECT

599,-

MOBILUMAS

ASUS AZ99H

14'1" YPAČ RYŠKUS EKRANAS, PROCESORIUS INTEL YONAH 420 1.6GHZ, ATMINTINĖ 512MB DDR2, KIETASIS DISKAS 60GB VAIZDO PL. INTEL 224MB, DVD +/-RW ĮRENGINYS, BELAIDIS INTERNETAS ENERGIJOS TAUPYMO SISTEMA POWER 4GEAR, JUNGTYS: USB2.0 5VNT VIDEO KAMERŲ 1394, FOTO KORTELIŲ, TV-OUT. BATERIJA 6CELL DIRBA IKI 3VALANDŲ. SVORIS TIK 2.4 KG TARPTAUTINĖ GARANTIJA 24 MĖN. ASUS KREPŠYS IR PELĖ DOVANŲ.

DOVANA





OMNI CONNECT

599,-

STILINGUMAS IR PRAMOGOS

HP PAVILION DV6103

NAUJOS KARTOS DIZAINO, "STIKLINIS" YPAČ RYŠKUS 15,4" EKRANAS PROCESORIUS SEMPRON MOBILE 1.8GHZ ATMINTINĖ 512MB DDR2 KIETASIS DISKAS 80GB SATA VAIZDO PL. GEFORCE 6150 128MB BELAIDIS INTERNETAS DISTANCINIS VALDYMAS ALTEC LANSING KOLONĖLĖS TV OUT JUNGTIS MICROSOFT WINDOWS HOME OFISAS WORKS 8.0

OMNI CONNECT
PARTNERIS

Tik ICG ir ICG Partnerių salonuose
*Daugiau informacijos WWW.ICG.LT TEL.: 8-700-55021

ICG KOMPIUTERIAI

NEED FOR SPEED™
CARBON

Pushing to the limits

NEED FOR SPEED CARBON
www.ea.com/nfs/carbon
PLAFTORMA PC, Xbox, PS3, PS2, GC, Wii
PEGI REITINGAI 12+
ŽANRAS lenktynės
KŪRĖJAS EA Canada
LEIDĖJAS EA Games
DATA 2006–11–03
REIKALAVIMAI SISTEMAI:
1.7 GHz CPU, 512 MB RAM,
64 MB video (MX netinka), 5,3 GB

„Driftas“ yra išugdomas skonis (bet jis geras), kanjonų dvikovos yra gan stiprūs pakeitimai (nors ne tokie puikūs), o komandos..., na jos užknisa. Iš galybės naujų savybių geriausios yra „muscle“ automobilių įtraukimas ir „online“ režimai.
Douglass C. Perry,
„IGN“

„Online“ reitingų vidurkis: 79%

KYO

Senais mokyklos laikais sąsiuvinių kampučiuose paišydavome beformius automobilius. Viena ausimi klausydamiesi mokytojų pasinerdavome į pasaulį, kurį „Need for Speed“ serija suformavo ir sukūrė tokį, koks jis yra dabar. Bet žinote, nuo to laiko nedaug mes ir tepasikeitėme. Tos pačios mintys, tas pats azartas... Gal tik automobiliai, kurių eskizus retkarčiais paskubomis nupaišome — kiek išvaizdesni. Bet tai juk dešimtoji franšizės dalis... Per tiek metų daug kas pasikeitė, kai kas prigijo, kai kas buvo pamiršta. Tik pradžia išliko ta pati. Visi išsirikiuojame prie starto linijos ir užvedame savo automobilių variklius. Keista. Po tiek metų... Sugrįžti ten, kur prasidėjo visų mūsų aistra šiai stichijai. Kur greičio pojūtis gniaužė gerklę, o valandos slinko pašėlusiu tempu. Sugrįžti visiems kartu, o ne po vieną. Atleisti sankabą ir prisiminti tai, kas jau seniai praeityje. Ir nors priešininkai jau nuvažiavo, aš pasilieku prie starto linijos ir melancholiškai palydžiu juos akimis. Veide suspindi šypsena. Šį kartą aš ne vienas.

Pagaliau. Surūdijusios laiko rodyklės ir vėl apsuko didelį ratą, o kartu su jomis apsisuko tas pats „Need for Speed“, kokį mes matėme ir gyrėme anksčiau. Kosmetiniai pasikeitimai ir ryškus naujovių trūkumas nesugebėjo pakeisti statiško žaidimo, tačiau bent jau leido visiems prisiminti tai, kas buvo ir kažkada patiko. Kuo žaidimas primena praeitį, o kuo atstovauja dabarčiai, sužinosite jau visai netrukus. Bet prieš tai galiu drąsiai parašyti, kad šį kartą apžvalgą parengiau ne vienas. Atsižvelgiant į tai, kad žaidime įmanoma vienu metu pasamdyti ir turėti tris „wingman'us“ (terminas, beje, paimtas iš aviacijos ir reiškia už lyderio formuotėje skrendančius pilotus), juos pasisamdžiau ir aš. Tiesa, manieji didesne dalimi yra tiesiog geri draugai, bet visi kartu mes — įgula, o tai reiškia, kad šį kartą žaidimas bus apžvelgtas kaip niekada plačiai.



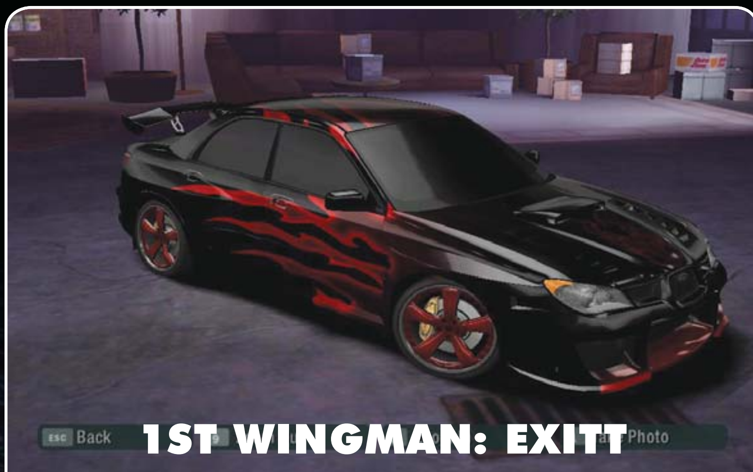
Nissan Skyline - Kyo



SUGRĮŽIMAS

Didžiai mano nuostabai, „Most Wanted“ pabaiga nebuvo beprasmė. Vos pasikrauna žaidimas „Need for Speed: Carbon“ (toliau tekste NFSC), aiškiai parodoma, kad istorija tęsiasi. Žaidimą pradėsite tuo pačiu BMW M3 GTR, kuriuo NFSMW dalyje teko bėgti iš Rockport'o. Herojus, bevažiuodamas Carbon kanjonu, prisimena, kad Palmont mieste, kuriame jis sėkmingai lenktyniavo prieš penketą metų, jo niekas nelaukia. Bet apmąstymus staiga nutraukia Cross'as, atsivijęs herojų nuo pat Rockport'o. Žinoma, prasideda gaudynės, kurių eigą leidžiama patirti pačiam žaidėjui. Ir vos po keleto minučių belieka





Pradėkime nuo pavadinimo — „NFS: Carbon". Įdomiai skamba, bet ką tai turėtų reikšti? Prieš tai buvusių serijos žaidimų pavadinimai buvo aiškūs ir suprantami: tiek „Most Wanted", tiek „Underground"... Iš pažiūros turėtume suprasti, jog tai yra anglies gabalas, tačiau taip nėra. Tai anglies gabalas su tam tikrais priedais.

Siužeto linijos nė kiek nenustebino. Automobilių fanai tikriausiai net nekreiptų į jas dėmesio, jiems terūpėtų jų norimą automobilį „patiuninguoti" taip, kaip jis atrodo jų mintyse...

Mūsų herojus (tiksliau mes patys), peršokęs per tiltą, kuris pasiliko NFS MW mieste Rockport, keliauja į senąjį Palmont miestą, kuriame kažkada karaliavo, bet dabar viskas pasikeitę. Mes pasirengę kovoti dėl teritorijų, todėl puolame rinkti įgulą.

Įgulos nariai atlieka skirtingas į funkcijas: vienas blokuoja jūsų priešininkus, kitas rodo visus įmanomus trumpesnius kelius, o trečias (tiksliau, jūsų buvusi mergina) savo automobiliu suteikia jums progą naudotis susidariusiu vakuuminiu maišu.

Tiesą pasakius, man pasirodė, jog įgula mums suteikiama tik todėl, jog mūsų pagrindiniai priešininkai, vadinamieji bosai, irgi turi įgulas. Sunku suprasti — kartais atrodo, jog kovojame veikiau prieš savo įgulos narius, negu prieš atstovus iš kitų komandų... Gryniausias pavyzdys — praėjus vos kelioms sekundėms nuo starto pradžios, jūsų „wingmanas" jau esti visos rikiuotės pradžioje, o jūs galite ramiai vilktis rikiuotės gale, nes jei laimi jūsų komandos narys, tai laimite ir jūs. Na, o jeigu jūs irgi norite pasimaudyti šlovės spinduliuose, tada tenka iš paskutiniųjų spausti savo varganą automobilį, kad jis įveiktų komandos nario transporto priemonę, kuri beveik visada būna geresnė už jūsiškę.

Ironiška, kai pagalvoji. Pasiilgsti NFSU... Ten, kiek pamenu, buvo kelios vietos, kur galėjai strigti ilgam, tada, rodės, jūsų kumštis pereis kiaurai monitorių, arba jūsų klaviatūra nuo patirtų smūgių liks be kai kurių mygtukų... Geri laikai buvo.

Realiai žaidimą galima pereiti per vieną dieną, nes jame, bent jau man, neteko susidurti su dideliais sunkumais, didžiąją dalį visų lenktynių pavyko laimėti iš pirmo karto. Argi taip įdomu? Kai taip įvyksta, nesupranti nei kas, nei kaip, nei kodėl...

Kai kurios naujovės žaidime stebina, kai kurios — prie širdies, o kai kurios nuvilia. Pastarajam variantui priklauso jūsų įgula. Man asmeniškai nesuprantama, kam į žaidimą buvo įkišti kanjonai, jeigu jais neįmanoma pasivažinėti, kai esame „FreeRoam"... Taip pat nustebino tai, jog automobiliai buvo suskirstyti klasėmis, o kam to reikia, atsakyti sunku... Tai turbūt yra paskata žaidimą pereiti kelis kartus. Į atmintį įsirėžė vienas užrašas, kartais pasirodydavęs ekrane, kai žaidimas būdavo kraunamas, kuris skamba daugmaž taip: „Jūs galite ir netobulinti savo automobilio variklio, nes bet kokiu atveju jūsų priešai vis vien bus jums lygūs (kas, beje, yra labai panašu į netiesą), todėl kaupkite savo garaže naujus automobilius". Ką gamintojai norėjo tuo pasakyti, nesuprantu dar iki šiol...

Bet kaip jau buvo minėta anksčiau, yra ir malonių širdžiai naujovių, kaip antai platesnis „tiuningas" — čia jau kiekvienas galės parodyti, kaip sugeba sugadinti automobilio išvaizdą :).

Baigiant reikėtų pasakyti, jog šis žaidimas buvo ne toks vykęs kaip NFS MW, o ką jau kalbėti apie NFSU ir NFSU 2, bet kiekvienam aišku, jog NFS fanai ir toliau žais tuos truputį pakeistus ir papildytus šios serijos žaidimus...



amžiams atsisveikinti su gražiuoju BMW — automobilis bus visiškai sunaikintas. Tuomet Cross'as kurį laiką pasidžiaugia savo pergale, bet iškart po to pristatomas pagrindinis jūsų oponentas Darius. Ir, žinoma, jo „Audi le mans quattro". Čia pat atvyksta ir buvusi herojaus mergina Nikki, kupina pykčio dėl to, kas įvyko prieš penkerius metus. Taip atsiveria tamsioji žaidėjo pusė, ilgai laikyta paslaptyje. O kas iš tikrųjų vyko tą lemtingą dieną prieš penkerius metus — sužinosite patys (jei dar to nepadarėte) žaidimo eigoje.

NAUJASIS/SENASIS MIESTAS

Išklausęs kūrėjų pranešimus apie tai, kad žaidimas vyks senajame mieste, kažkaip nevalingai pagalvojau apie NFSU miestą, apie Bayview. Bet, pasirodo, kad buvo kalbama apie kur kas senesnį miestą, kuriame herojus lenktyniavo dar prieš tai. Natūralu, kad žaidėjai apie tai nieko nežinojo, galima daryti prielaidą, jog tai buvo mažytė herojaus paslaptis. Bet visgi užkariavęs Bayview ir Rockport'a, praėjus penkeriems metams, herojus ryžtasi sugrįžimui. Taigi naujasis, bet tuo pačiu ir senasis Palmont miestas. Visa jo teritorija yra padalinta į keturias pagrindines dalis, kurios priklauso skirtingoms gaujoms. Joms vadovauja Kenji, Wolf, Angie ir Darius. Tačiau mieste bus ir daugiau gaujų, kurios nuolatos bandys užimti kurią nors teritorijos dalį. Tarp tos saujelės gaujų iš pradžių būsite ir jūs, bet vėliau savo valdas išplėsite ir vieną po kito užimsite svarbiausius miesto taškus. Pats Palmont miestas, sprendžiant iš įvairių šaltinių, įsikūręs kažkur vakarinėje JAV pakrantėje. Beje, Palmont miesto sukūrimui įtakos turėjo tokie tikri miestai: Las Vegas, San Franciskas, Los Andželas, Naujasis Meksikas, Arizona, Sietlas bei San Diegas.



Suskirstytame į teritorijas ir rajonus mieste dėl įtakos lenktyniauja įvairios gaujos, kurias jūs turite įveikti.

KRATINYS

Turiu pripažinti, kad šį sykį kūrėjai itin gerai subalansavo žaidimą. Šioje dalyje sugrąžintas NFSU pasaulio žemėlapis, pripažinome, „Carbon“ turėtume užkelti ant pjedestalo. Nežinau, kokia yra jūsų nuomonė, bet man policijos NFSMW žaidime buvo ganėtinai per daug. Ana dalis man vos neįvarė paranojos, tad kai tik NFSC anonsuose vėl pamačiau policijos automobilius, iš pykčio tiesiog neradau sau vietos. Bet, pasirodo, kad kūrėjai pasimokė iš savo klaidų, taigi šioje dalyje policija nėra privaloma. Žinoma, kelių gaudynių neišvengsite, tačiau dabar viskas proto ribose. Džiaugiuosi, kad kūrėjai po truputį pradeda suprasti, kas yra teisingas balansas.

Beje, nusivylimų vis tiek yra... Pavyzdžiui, net su žiburiu nesugebėjau surasti „drag'ų“! Aš puikiai suprantu, kad kino filmai šiai serijai daro ypač didelę įtaką, bet išmesti tokią svarbią detalę yra tiesiog kvaila, kito žodžio nerandu...

Automobiliai suskirstyti į tris skirtingus tipus, o taip pat padalinti į tris galingumo lygius.









kurį pasitelkus iškart galima pasirinkti norimas lenktynes ar peršokti į garažą. Tuo tarpu tiems, kam labai patinka patiems važinėtis po miestą ir ieškoti nuotykių, galės tą ir daryti „free roam“ režime. Siekiant išvengti painiavos, buvo įvestos trys automobilių klasės: „exotic“, „tuner“ bei „muscle“. Dabar viskas aišku ir paprasta. Tiesa, be klasių, automobiliai bus skirstomi ir į savotiškus lygius (tier 1, tier 2, tier 3), todėl kiekvieno lygio automobiliui reikės atrakinti atitinkamo lygio detales. Iš pradžių tai šiek tiek erzina, bet vėliau galima priprasti. O kalbant apie policiją, tai kūrėjai tikrai priėmė teisingą sprendimą. Turint omenyje, kad NFS be policijos ir be egzotiškų automobilių — ne NFS, bet „underground“ dalis mes vis tiek



PALMONT DRIFT?

Kaip NFSU žaidimą paveikė filmas „The Fast anf the Furious“, taip ir NFSC daliai įtaką padarė naujausia filmo dalis: „Tokyo Drift“. Ta proga kūrėjai net „driftą“ sugrąžino (kuris neaiškiomis aplinkybėmis į NFSMW taip ir nepateko...). Žinoma, kiek pakeistą. Bet man patiko, net labai. Tiesą sakant, daug geriau nei buvo „Underground“ dalyse. Beje, filme matytas kanjonas taip pat padarė didelį įspūdį kūrėjams, todėl čia tokių bus net trys, juose atsivažinėsite iki valiai... Ne nuodėmė būtų parašyti, kad kūrėjai netgi piktnaudžiauja jais, o kas per daug — tas tikrai nesveika. Bet nepaisant to, kad daugelis sakosi žaidimą perėję vos per tris ar net dvi dienas, aš manau, jog NFSC — normalaus ilgumo, todėl ir daugelis erzinančių dalykų įgristi nespėja. Na, nebent gana dažni su jumis konkuruojančių gaujų puldinėjimai, kurie visada būna nuslopinti, tačiau laikas vis tiek sugaištamas...

KOSMETINIAI PATOBULINIMAI

Tai būtų visa jūsų komanda ir naujoji „autosculpt“ galimybė. Kodėl kosmetiniai? Na, juk kiekvienas galėtų pateikti bent keletą svarių argumentų, kad žaidimas laisvai įmanomas ir be įgulos, kai kam gal net įdomesnis. O „autosculpt“, kurio galimybės pilnai atsidaro tik nugalėjus pirmus tris bosus, nėra toks pribloškiantis, jog jį galėtume vadinti labai jau novatoriška idėja. Bet nepaisant to, abi šios naujovės, nors ir kosmetinės, ženkliai pagyvina žaidimą ir suteikia jam specifinio skonio, kokio iki šiol dar neturėjo nė vienos arkadinės lenktynės. Nežinau, kaip jums, bet man lenktyniauti žinant, kad kažkur netoliese yra užnugaris — kur kas smagiau. Juoba, kad komandos narys, kuris lydės jus pačių lenktynių metu, nuolat kalbės ir taip palaikys kažkokį ryšį, iš ko sužinom kolegą žmogum, o ne robotu esant.

Jūsų pasirinkimui iš viso bus šeši žmonės. Po du kiekvienai pareigai: du skautai, du „blocker‘iai“ ir du „drifteriai“. Apie jų funkcijas jums ir taip bus išsamiai paaiškinta žaidimo pradžioje, todėl nesiplėsiu. Galiu parašyti tik tai, kad kaip pradžioje pasirinkau skautę Yumi, tai taip ir prasivėžinome su ja visą žaidimą... Tuo tarpu pats „autosculpt“, kaip jau minėjau, žaidimui baisiai didelių naujovių nesuteikia, bet „triuninguoti“ automobilius iki tokių smulkmenų dar niekur neteko.

Atsiradusi galimybė turėti komandą — slidus dalykas. Kartais jie labai padės, kartais — net pakenks.

VISA KITA

Tradiciškai žaidime galėsite tobulinti savo automobilio variklį, pavarų dėžę, pakabą, azoto suboksidą, padangas, stabdžius bei turbokompresorių. Tiesa, šį kartą esminių mašinos dalių tobulinimas taip pat kiek platesnis, tačiau kokio pranašumo prieš kitokias arkadines lenktynes tai nesuteikia.

Perėjus karjeros režimą 100%, žaidimas nesibaigs. Visada galėsite išbandyti jėgas „Challenge Series“ režime, o iššūkiai čia tikrai rimti. Dar galėsite bandyti pranokti patį save, taikydamiesi atlikti kai kurias užduotis iš „Reward cards“ skilties. Muzikinį foną šįsyk sudaro apie trisdešimt skirtingų hip hopo, roko, bei elektroninės muzikos kūrinių, iš kurių dauguma bus visiškai negirdėti, tačiau



2ND WINGMAN: 2FAST4U

Aš, pirmą kartą išgirdęs apie naująjį „Need For Speed“ frančizės tęsinį, buvau nusiteikęs skeptiškai. Po to, kai paslaptingu vardu „Underground“ pavadinta dalis išvedė seriją iš kelio ir užlipdė jai gatvių lenktynių žaidimo etiketę, taip norėjosi sugrįžti į senąsias dieneles, kada žaisdamas „Need For Speed“ galėjai lakstyti milijono, kito vertės automobiliu kokiais nors Šveicarijos Alpių keliukais dviejų šimtų mylių per valandą greičiu, virš galvos plieskiant saulei ir už nugaros kaukiant policijos sirenoms.

„Carbon“, mano nuostabai, pasuko seriją senąja linkme ir sugrąžino dalį žavesio „Need For Speed“ prekiniam ženklui. Serija tapo rimtesnė, buvo atsisakyta „gangsteriškų“ stiliaus bruožų. Na, gerai, Šveicarijos Alpių žaidime nėra, taip pat nėra ir dienos/nakties pasirinkimo, tačiau „Carbon“ serijoje sugrąžino vieną svarbiausių atributų — egzotinius automobilius. Žinoma, tiems, kuriems nekyla noras prisiminti senus gerus laikus, žaidime dar yra ir grėsmingi amerikietiški „muscle“ bei lengvi ir kasdieniški „tuner“ tipo automobiliai. Visi jie tvarkingai suskirstyti į grupes, iš kurių žaidimo pradžioje teks pasirinkti vieną. Nuo tavo pasirinkimo priklausys, kuo būsi apdovanotas už nuopelnus žaidimo eigoje. Šis pasirinkimas nereiškia, kad negalėsi naudotis kitų grupių automobiliais, tačiau vieną kartą perėjęs žaidimą visko neatrakinsi. Taigi jei nori pamatyti viską, ką žaidimas turi pasiūlyti, turėsi pereiti jį ne vieną kartą pasirinkdamas vis kitą automobilių grupę. Nors sistema įdomi, bet dėl jos kaltės žaidžiant atsiranda jausmas, jog pamatai ne viską. Tad tokia sistema, mano manymu, žaidimui nereikalinga.

Yra žaidime ir daugiau nereikalingų dalykų. Vienas jų: iš „Underground 2“ atkeliavusi galimybė laisvai rinktis lenktynes. Detaliame žemėlapyje galima išsirinkti bet kurias lenktynes ir iškart jas pradėti, taigi galimybė važinėtis po miestą ir gaišti laiką, ieškant lenktynių, pačiam tampa beprasmė. Taip pat žaidime visiškai nereikalinga iš ankstesnės serijos dalies „Most Wanted“ atkeliavusi „Speedbreaker“ funkcija, sulėtinanti laiką ir įgalinanti žaidėją įveikti sudėtingesnius posūkius bei kitas kliūtis. Juk tam puikiai tinka ir senas geras rankinis stabdis... Tačiau ir jo žaidime retai kada prireiks. Vairavimas čia nesudėtingas, prie jo lengva priprasti. Varžovai taip pat ne patys profesionaliausi lenktynininkai, taigi net ir nelabai įgudę žaidėjai greitai išsiverš į priekį, o lyderio poziciją išlaikys iki pat lenktynių pabaigos.

Žaidime yra platus „multiplayer“ režimas, taip pat daug papildomų lenktynių, kurias įveikęs gali atrakinti įvairių gėrybių ir naudoti jas karjeros režime. Karjeros režimas — žaidimo pagrindas. Čia viskas paprasta. Didelis žaidimo miestas suskirstytas į keturias teritorijas, priklausančias keturioms skirtingoms gaujoms. Tos teritorijos suskirstytos į mažesnes zonas. Norint užkariauti zoną, reikia laimėti joje vykstančias lenktynes. Užkariavus visas teritorijos zonas tenka dvikovoje varžytis prieš gaujos, kuriai priklauso teritorija, vadą. Dvikovos vyksta už miesto esančiuose kanjonuose, ir šią žaidimo dalį tikrai galima pavadinti sunkia. Žinoma, po keleto bandymų gaujos vadas bus įveiktas ir teritorija užkariauta. Tada vėl viskas iš pradžių, tik jau kitoje teritorijoje. Tačiau žaidimas nenusibosta. Lenktynių yra įvairių: paprastos lenktynės ratais, „driftas“, sprintas, važiavimas pagal laiką ir kitos. Šiek tiek liūdina tai, kad nėra „drago“. Kartais tarp lenktynių įsiterpia filmukai, kur prasti aktoriai pasakoja žaidimo istoriją, kuri pasirodo esanti „Most Wanted“ istorijos tąsa.

Taigi karjeros režimas lieka smagus ir intriguojantis iki pat pabaigos. Nuostabus naujas žaidimo požymis yra galimybė lenktynių metu šalia savęs turėti komandos narį. Lenktyniaujant gera žinoti, jog nesi vienas prieš visus. Komandos nariai turi skirtingas profesijas ir skirtingus charakterius. Vieni jų gali taranuoti priešininkus, kiti važiuodami jums prieš akis pranešti apie staigesnius posūkius ar kelio sutrumpinimus, kurių žaidime apstu. Taigi „Need For Speed: Carbon“ ne tik sugrąžina viską iš praeitų serijos dalių, bet ir įveda šį tą naujo ir visiškai nematyto lenktynių žaidimuose.

„Need For Speed“ vėl surimtėjo, pamažėle pasuko prie savo šaknų. Belieka stebėti, ką „Electronic Arts“ pasiūlys mums ateityje, o ateitis atrodo graži. Galbūt vienuoliktajame „Need For Speed“ vėl galėsime per priekinį „Ferrari 360 Spider“ stiklą matyti siaurą Šveicarijos Alpių keliuką...



3TD WINGMAN – REZIDENTAS

Visiškai vieningą nuomonę apie naująjį „Need For Speed“ žaidimą išsakyti sunkoka. Žaidimas, kaip visuomet, turi ir pliusų ir minusų, pridėtų ar atimtų dalykų, kurie vieniems patiks, kitiems bus nepriimtini.

Bendrai „Carbon“ man paliko labai teigiamą įspūdį. Pirmiausia patiko pats žaidimo sąsajos, meniu apipavidalinimas ir pateikimas. Praėjusioji „Most Wanted“ serija man buvo tokia kiek per daug „reperiška“ ir amerikoniška. Dabar gi viskas stilingiau, subtiliau, tegul ir šiek tiek primena „Matricos“ efektus. Muzika taip pat — mažiau populiariojo hip hopo, daugiau laužytos ritmikos muzikinių gabalų (kas vėlgi, nors man asmeniškai patinka, kitiems gali atrodyti priešingai).

Labiausiai iš naujovių ir pakeitimų man patiko automobilių suskirstymas į klases ir lygius. Taip lengviau pasirinkti ir prisitaikyti prie žaidimo. Nors patys automobiliai ir liko beveik tokie pat, kaip kad buvo senesnėse serijose (na, išskyrus ko gero didesnį dėmesį „muscle“ automobiliams), jie man atrodo labiau išskirtiniai, nei buvo seniau. Galbūt todėl, kad rinkausi „exotic“ klasę, kuri, tiesa, yra didesnė egzotika anapus Atlanto nei pas mus :). Visuomet buvau europietiškų automobilių fanas („Top Gear“ laidos mėgėjai ras ne vieną dažnai matytą automobilį ;)), matyt, todėl mane taip ir pradžiugino ši „egzotinių“ automobilių kolekcija. Be to, toks skirstymas leido kūrėjams labiau atskirti ir jų vairavimo ypatybes, o šie skirtumai tarp klasių išties jaučiasi.

Kalbant apie automobilių lygius („tier“), situacija, mano nuomone, labiau dvipusė. Viena vertus, tai padeda labiau atskirti geresnius ir silpnesnius automobilius, suteikia daugiau darbo „tiuninant“ mašinas. Kita vertus, vietomis jaučiamas gana stiprus disbalansas. Nežinau, kokį idealų scenarijų numatė kūrėjai, t.y. kurio tipo automobilius žaidėjai rinksis ir kaip išdėstys rajonus savo karjeros kelyje, tačiau sunkumo lygis žaidžiant labai šokinėja. Vietomis yra pakankamai normalu, vėliau žiauriai per lengva, dar vėliau jau vėl tampa gana sudėtinga. Be to, nemalonios situacijos, kai gali turėti aukštesnio lygio automobilį, bet dar nesi atrakinęs jam jokių detalių (jei laimėtas iš boso — dar nieko, bet jei pirktas, tai labai nervina...) arba atvirkščiai — detalių jau atrakinęs, o to lygio automobilių dar nėra.

Dar atskirai reikėtų pašnekėti apie policiją. Jos įtraukimas į „Need For Speed“ žaidimus manęs niekad nežavėjo, o „Most Wanted“ žaidime, mano nuomone, buvo labai stipriai persistengta. Net keista, kaip leidėjai praėjo pro įvairias vertinimo komisijas, kai vos ne pagrindinis žaidimo tikslas yra visaip kaip kenkti policijai... „Carbon“ situacija yra kiek geresnė, policija neprivaloma, taigi nereikia taip sukti galvos. Tačiau man ir to per daug. Idealiu atveju galėtų būti tiesiog parinktis, leidžianti įjungti ar išjungti policiją.

Dar šiek tiek apie automobilių „tiuningą“. Iš tiesų sveikintina „autosculpt“ (detalaus pačių detalių fizinio reguliavimo) galimybė, laisvas vinilų stumdymas ir keitimas, didesnė dažų įvairovė. Tačiau man ir to mažoka. Man tiesiog per daug patiko „Underground 2“ „tiuningo“ galimybės, visas tas parduotuvių ieškojimas ir smulkmenų dėliojimas. Na bet ir čia, ypač palyginus su „Most Wanted“, tikrai yra ką veikti. Tad imkitės darbo ir dalyvaukite konkurse! ;)

P.S. Parodykit man tą žmogų ar žmonių grupę, kurie nusprendė, kad „dragų“ „Need For Speed: Carbon“ žaidime nebus... Visiškai nesuprantamas ir nepateisinamas sprendimas...

Naujoji drifto sistema yra kur kas gilesnė nei prieš tai buvusiose dalyse.



puikiai derantys prie bendro žaidimo įvaizdžio. Rašyti apie žaidimo grafiką ir eilinį kartą ją liaupsinti tiesiog nematau prasmės, todėl leiskite iš karto pereiti prie išvadų.

JUBILIEJUS

Apie šį žaidimą jau teko prisiklausyti įvairių nuomonių, tačiau neverta pamiršti, kad savo žanre jis vis tiek išlieka geriausias. PC platforma nepasižymi arkadinių lenktynių gausumu, todėl kiekvienas naujas šios serijos žaidimas yra sveikintinas. Žinoma, apmaudu, kad EA niekaip nesugeba idealiai suderinti visų savo minčių, tačiau NFSC kol kas yra geriausiai subalansuotas NFS serijos žaidimas po NFSU ir pačių pirmųjų frančizės dalių. Džiugu, jog nors pabandoma sugrįžti prie serijos ištakų. Bent jau jubiliejinėje dalyje.



Kova dėl teritorijos ir santykių aiškinimasis kanjonuose.

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Puiki žaidimo pradžia visais aspektais — „nurauna“. 9,7

SIUŽETAS Jei NFS serijoje kada nors ir buvo siužetas, tai šitas turbūt normaliausias... 9,5

GRAFIKA Puikiai išlaikyta naktinio miesto tematika, tačiau kur gi dingo „neonai“? 9,4

GARSAS Garso takelis puikiai dera prie žaidimo, bet štai aktoriai, įgarsinę pagrindinius veikėjus, galėjo ir labiau pasistengti. 8,3

VALDYMAS Paprasta ir nesudėtinga — kaip visada. 9,5

IŠVADA Puikus ir tikrai vertas visos serijos tęsinys.

GALUTINIS 9,5

NEED FOR SPEED CARBON

„Tiuningo“ konkursas!

PRABANGI „EGZOTIKA“, RIAUMOJANTYS „RAUMENYS“ IR JAPONIŠKAS „TIUNERIŲ“ TIKSLUMAS — VISI AUTOMOBILIAI GALI BŪTI TAVO! IR GALI BŪTI PATYS GERIAUSI, JEI TIK PASISTENGSI PADIRBĖTI PRIE SAVO AUTOMOBILIO IR JO NUOTRAUKAS ATSIŲSI MUMS. „TIUNINGO“ KONKURSAS PRASIDEDA IR ŠĮ KARTĄ JŪS NUSPRĘSITE, KURIE AUTOMOBILIAI VERTI GERIAUSIŲJŲ VARDO!



1 vieta (daugiausiai balsų)
Absoliutus konkurso nugalėtojas, kuriam atiteks ne kas kitas, o pats „Logitech MOMO“ lenktyninis vairas!



2 vieta
Nuglėtojas laimė tikrai ne prastesnį prizą — „Logitech G15“ klaviatūrą.

3 vieta
Koks gi automobilis, net jei ir virtualus, be įspūdingos muzikos sistemos? Trečios vietos nugalėtojas bus apdovanotas „Logitech Wireless Music System".

Konkurso nuotraukų laukiame iki 2007-ųjų m. sausio 20 dienos!

Konkurso sąlygos

Nufotografuok savo automobilį iš kelių pusių ir elektroniniu ar paprastu paštu atsiųsk mums ekrano paveikslėlius . Bus išrinkti ir apdovanoti trys geriausi ir įdomiausi automobiliai, o dovanas gaus, žinoma, tų automobilių savininkai, t.y. JŪS.

Šiais metais geriausius automobilius rinksite taip pat jūs! Automobilių nuotraukos bus talpinamos į PC Klubo DVD diską, todėl galėsite niekieno neraginami išrinkti savo favoritus. Trys daugiausiai balsų surinkę automobiliai ir taps nugalėtojais.



SCARFACE™

THE WORLD IS YOURS

Memento Mori

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS
www.scarfacegame.com
PLAFTORMA PC, PS2, Xbox
PEGI REITINGAI 18
ŽANRAS veiksmo
KŪRĖJAS Radical Entertainment
LEIDĖJAS Vivendi Games
DATA 2006–10–13
REIKALAVIMAI SISTEMAI:
1.8 GHz CPU, 256 MB RAM, 128 MB video GF 5500/ATI 9200, 3 GB HDD.

„Scarface" žaidimas nėra klasikiniu būdu priderintas prie filmo, tačiau aštrus, bekomporomisis, kartais juokingas ir teigiamas pasiūlymas. Dėl to galima jam atleisti už akivaizdų skolinimąsi iš kitų žymiųjų veiksmo žaidimų serijų.
Colin J. Barnwell,
„Jolt Online Gaming UK"

„Online" reitingų vidurkis: 73%

KYO

PRELIUDIJA

Aš esu Tonis Montana, politinis bėglys, 1980 metais pasitraukęs iš Kubos į Jungtines Amerikos Valstijas, Floridą. Vos abi šalys pasirašė susitarimą, prasidėjo masinė pabėgėlių emigracija, į kurios srautą įsimaišiau ir aš. Tada dar jaunas ir naivus tikėjausi, kad JAV bus naujo gyvenimo pradžia. Maniau, kad čia rojus, kuriame pinigai paprasčiausiai sklando ore, o vėliau patys suranda vietą mūsų kišenėse. Deja, suklydau. Floridoje mus pasitiko ne visai svetingi vietiniai ir išsiuntė į internuotųjų stovyklą Majamyje. Kartu su manimi šioje pragaro skylėje atsidūrė ir buvęs bendrininkas Menis Rėjus (Manny Ray). Stumti savo dienas tarp mirštųjų man nesinorėjo, nors tokios gyvenimo sąlygos akių nedraskė. Randas, paryškinantis mano kairiąją veido pusę, yra liudininkas abejotinos mano praeities, kuri lai lieka užmarštyje.

Bet vieną dieną mūsų valstybės apleistą nusikaltėlių lūšnyną aplankė fortūna: vienas Majamio narkotikų „dileris", Frenkas Lopezas (Frank Lopez), nusamdo mus juodam darbeliui. Mainais pažada gauti man, Meniui ir mūsų bendram pažįstamam Angelui Fernandezui (Angel Fernandez) žaliąsias kortas. O juk suprantate, ką tokiems emigrantams, kaip mes, reiškia žalioji korta... Taigi mes sutinkam. Frenkas paprašo nužudyti buvusį Kastro (Castro) šalininką Emilį Rebengą (Emilio Rebenga). Kiek vėliau internuotųjų stovykloje kilo riaušės, todėl naudodamasis proga ir sąmyšiu suvariau peilį suknistam komunistui į paširdžius. Jei atvirai, komunistus pjaučiau grynai savo malonumui, o už žaliąją kortą galėčiau išlupti visus organus ir padžiauti ant skalbinių virvelės. Šiaip ar taip, darbas buvo atliktas, o mus paleido. Kartu su Meniu Majamyje įsidarbinome kukliame kubietiškame kioske, plovėme indus. Visos svajonės apie gerą gyvenimą ir laimę pradėjo tirpti kartu su riebalais, kuriuos gramdėme nuo pajuodusių lėkščių... Tačiau ankstesnė fortūna vėl sugrįžo pas mus, kai netikėtai mūsų keliai susikirto su Omaro (Omar), Frenko pakaliku. Susna pasiūlė kažkokį vaikišką darbelį, vietoje kurio aš paprašiau nulaižyti mėšlą nuo mano batų. Po galais, aš juk Tonis Montana! Apsvarstę mano pasiūlymą menkystos vos visų neiššaudė. Bet visgi mano arogancija pakėlė rizikos kartelę, tad netrukus gavom užduotį už penkis gabalus: iš porelės kolumbiečių perimti du kilogramus kokaino.

Michelle Pfeiffer – mergina, kurią Tonis Montana mylėjo kaip pačią geriausią.





Lengva pastebėti, kad filme nėra jokių statiškų veidų, o tik atsidavę savo vaidmenims aktoriai, kurių dėka legenda tiesiog atgyja.



Nuo nykaus kiosko iki viso pasaulio – vos keletas žingsių.



Tiesiog vieno žmogaus armija. Tik filme Tonis buvo narkotikų, o ne ginklų baronas...



SUGRĮŽIMAS

Tonis Montana, dar žinomas kaip „žmogus su randu“, mirė, o tuo pačiu ir prisikėlė gyvenimui visų mūsų atmintyje dar 1983 metais Brajeno De Palmos filme. Bet dabar, po tiek laiko, „Radical Entertainment“ pareiškia, kad Tonis Montana iš tikrųjų nemirė. Negana to, sugrįžo atgal į miestą ir atstatė savo prarastą imperiją. Po šimts... Metas surimtėti. Prabėgo 24 metai po filmo pasirodymo, kai staiga kažkam šauna į galvą pratęsti istoriją. Taip, tiesiog paimti ir pratęsti, net jeigu pagrindinis herojus filmo pabaigoje miršta...

Apmaudu, tačiau šunsnukiai mus pakišo, o kartu ėjusiam Fernandezui nurėžė galvą. Mano akyse. Nuo galvos iki kojų aptaškė draugo krauju. Tada paklausė, ar nesiteikčiau pasakyti, kur pinigai. Gaila, tačiau man labiau rūpėjo, ar sumautų kolumbiečių mafijozų galvos tilptų jų pačių sėdynėse. Ta mintimi su jais ir pasidalinau, po ko mano likimas labai greitai pakibo ant plauko. Prisipažinsiu, jei tą akimirką nebūtų atlėkęs Menis, būčiau atsisveikinęs su savo galva visiems laikams. Žinoma, prasidėjo susišaudymas, bet kai tik pasiekiau savo pistoletą, su Meniu sušaudėm visus. Vienas chamas bandė bėgti, bet pagavau ir paleidau kulką į kaktą. Tuo mūsų derybos ir pasibaigė, susirinkom „koksą“ ir, „mentams“ dar nespėjus privažiuoti, išsinešdinome.

Kai pagaliau asmeniškai susitikom akis į akį su Frenku, jis tiesiog plyšojo iš džiaugsmo. Įtakingas vyrukas, tačiau baimė dėl svylančio užpakalio aptemdė jam protą. Lagaminą padėjau ant stalo ir paaiškinau, kad tai mano dovana jam, kainavusi draugo Fernandezo gyvybę. Senis pareiškė dirbtinę užuojautą ir įniko į pokalbį su Meniu bei savo pakalikais apie biznį. Tuo tarpu mano dėmesį patraukė Frenko mergina, Elvyra Hankok (Elvira Hancock). Bet tuo metu svarbiausia buvo tai, kad senis liko sužavėtas mūsų talentais ir priėmė į savo kriminalinę hierarchiją. Vėliau tolimesnių reikalų aptarti nuvykome į „Babilono“ naktinį klubą. Čia visuomet galėdavai atsipalaiduoti ir pasiklau-

Mašiną susprogdinai – ir gyveni ramiai.

O ką jūs į tai? Policijos automobiliai tiesiog stoja į eilę, kad pajustų Tonio sprogmenis...

SENAMADIŠKAS ĮVAIZDIS

Turiu pripažinti, kad žaidimas prasideda gana įspūdingai. Ir jei žaidime apskritai yra kokių nors tiesioginių sąsajų su filmu, tai labiausiai jos jaučiamos pačioje pradžioje. Vėliau viskas ima plėtotis, tad ilgainiui nutolsta nuo filmo ir jo istorijos. Nors žaidimas yra naujas, atrodo jis tikrai senamadiškai. Aplinkos, kurias teks matyti, labai jau nuvalkiotos, banalios, o veikėjų įgarsinimui ir garsiniam fonui didelę įtaką turėjo ankstyvieji 1980 metai. Beje, pagrindinį herojų įgarsino ne Alas Pačino, bet žaidimo tai negadina. Jei žvelgtume apskritai, tai didžiausią nusivylimą sukelia atmosfera. Nežinau, kaip kiti žaidėjai, tačiau aš tikrai nepajaučiau to šarmo ir įkvėpimo, kokį turėjo filmas. Be abejo, padėtį gelbėja garso takelis, kurį sudaro labai įvairūs devinto dešimtmečio kūriniai, to meto akcentas, kai kurios įsimenančios frazės. Turint omeny, kad filme apsčiai buvo įvairių frazių ir posakių, kuriuos vėliau daugelis pradėjo naudoti savo veikloje, žaidimo kūrėjai taip pat stengėsi jų nevengti ir kaip tik galima teisingiau sutalpinti savo kūrinyje.

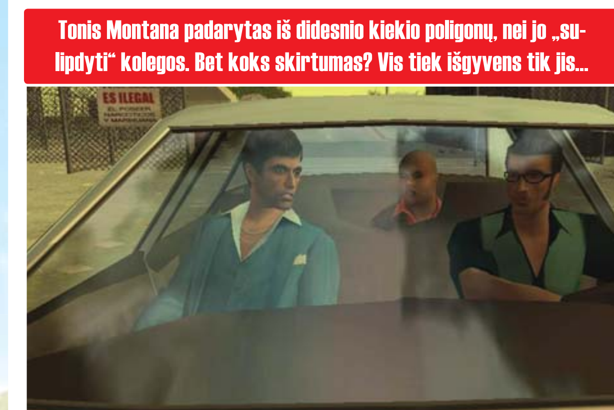
syti aštuoniasdešimtųjų muzikos, užgerdamas taure brangaus vyno. Po šimts, nuo pirmojo savo vizito į „Babiloną“ pradėjau rūkyti suknistus kubietiškus cigarus... Beje, tą patį vakarą man pirmą kartą atsirado galimybė pašokti su gražiąja Elvyra. Kaip vyras, deja, jos nesužavėjau. O ir reputacija mano nebuvo blizganti, už akių visi tik ir kalbėjo, kad esu suknistas emigrantas, anglų kalbos išmokęs iš kino filmų...

Šiaip ar taip, tą vakarą supratau svarbų dalyką. Jei nori turėti bet kokią moterį, o ypač tokią kaip Elvyra, turi sunkiai dirbti ir kalti pinigus. Su pinigais ateina valdžia, o po valdžios seka moterys. Visos. Vėliausiai ateina pagarba, kad patvirtintų tavo didybę ir galimybes. Tačiau tada aš buvau dar tik pradedantysis, bet jau per ateinančius tris mėnesius pradėjau greitai kilti karjeros ir įtakos laiptais, o tai stebino ne tik Frenką, bet ir jo konkurentus. Beje, naudodamasis proga aplankiau savo motiną ir jaunesnę sesę, kurios gyveno kažkokioje kuklioje priemiesčio lūšnoje. Užsirūkiau cigarą, kiek prasisegiau savo brangų kostiumą ir numečiau ant stalo saują pinigų. Keista, tačiau motinai tai įspūdžio nepadarė: išvadino šunsnukiu ir parazitu, iki kaklo įklimpusiu į narkotikų mainus. Pradėjo mane lyginti su kažkokiais neapdairiais slunkiais, apie kuriuos kiekvieną dieną rašo bulvariniai laikraščiai. Visa tai išdėsčiusi motina liepė nešdintis lauk. Taip ir padariau, tačiau, prieš lipant į automobilį, mane sulaikė jaunesnioji sesutė Džina (Gina). Prašė atleidimo, tačiau tik įbrukau jai pinigus ir liepiau nors kartą pasilinksminti, bent trumpam pamiršti vargą ir aklą darbą.

Kiek vėliau laisvu laiku bandžiau nustebinti Elvyrą, bet nesėkmingai. Mano prabangios mašinos jai įspūdžio nedarė, ji buvo pratusi dar prie ne tokios prabangos, todėl nusprendžiau kurį laiką savo pastangas nuslopinti ir prasiblaškyti „Babilono“ klube. Ir spėkit, ką aš pamačiau? Ogi mano mylimą sesutę Džiną, besitrinančią su kažkokiu apgailėtinu šmikiu. Be abejonės, tai patraukė mano dėmesį — tokių asilų galvas paauglystėj mes daužydavome į šaligatvių plyteles. Kurį laiką stebėjau juos, o kai pasuko tualeto link, prisivijau ir vos nesumušiau kalės vaiko. Sesuo, žinoma, pradėjo spyriotis, todėl pavaišinau antausiu ir liepiau Meniui ją nuvežti namo. Tuo tarpu manęs laukė kur kas įdomesnis užsiėmimas — kartu su senu geru pažįstamu Omaru, kuris mus kartą jau pakišo, turėjau vykti į Boliviją ir Frenko vardu sudaryti keletą vertingų sandėrių su Bolivijos narkolordu Alejandru Sosa (Alejandro Sosa). Aišku kaip dieną, kad pokalbis vyko tikrai vaisinga kryptimi, kol tas „švansas“ Omaras nepradėjo nerimauti ir įrodinėti visiems savo teisybės. Lengviau atsikvėpiau, kai Sosa palydėjo mano mielą partnerį iki sraigtasparnio, o vėliau pakvietė mane pasižiūrėti, kaip jį tiesiog taip ore ir pakorė. Akmuo nuo širdies nusirito, kai pamačiau, kaip tas „trintukas“ Omaras pagaliau sulaukė savo paskutiniosios. Tada kelias man plačiai atsivėrė, galėjau nevaržomai pasakyti Sosai, ką manau ir ką siūlau. Jam patiko mano orumas ir mokėjimas susitarti, todėl įtakingas lordas pripažino mane ir aprūpino preke. Tačiau prieš atsisveikindamas prigrasino, kad nedrįsčiau jo „dulkinti“. Aš jam atsakiau, kad pasaulyje už vis labiausiai verta pasitikėti tik dviem dalykais: mano kiaušais ir mano žodžiu. Pasirodė, kad vienas kitą puikiai supratome. Bet užtai mano nuomonė visiškai nesutapo su Frenko. Senis iš nerimo pradėjo prakaituoti ir pilstyti iš tuščio į kiaurą. Viskas pasidarė aišku, iš jo man jau — jokios naudos. Trenkiau durimis ir nulėkiau tiesiai į klubą. Visgi Majamio buvau pasiilgęs... Užsirūkiau cigarą, užsisakiau vyno ir staiga prie manęs ne iš šio ne iš to pristojo „faras“. Neva aš jam dabar mokėt turėčiau. Nuobodžiai barbendamas pirštais į stalą išklausiau nuobodžios šnekos ir supratau — dar vienas šunsnukis, norintis atsipjauti gabalą mėsos. Bet tiek jau to, numojau ranką ir, pamatęs klube Elvyrą, prisėdau šalia. Mergina laužėsi it kumelaitė, greitai supratau kodėl — atsivilko tas senas krienas Frenkas. Suknistas bailys jau taip buvo užknisęs, kad buvau priverstas jį porą kartų pasiųsti. Užuominas suprato ir išsinešdino, bet, nelaimei, kartu su juo pabėgo ir Elvyra...

Tą vakarą man nebeliko nieko kito, kaip užsiimti savo įprastą staliuką ir nusigerti. Aišku, nieko nelaukdamas taip ir padariau. Paskui užsirūkiau, melancholiškai žiūrėdamas į scenoje šokantį juokdarį... Ko gero, užliūliuotas tokios palaimingos vakaro atmosferos, būčiau ir nusmigęs, jei ne du suknisti Frenko pakalikai, pradėję

Tonis Montana padarytas iš didesnio kiekio poligonų, nei jo „sulipdyti“ kolegos. Bet koks skirtumas? Vis tiek išgyvens tik jis...



ŽANRO NAUJOVĖS

Keista, tačiau žaidimas be savo senamadiškos sandaros pasiūlo ir nemažai naujovių. Paspaudę TAB klavišą, galėsite peržiūrėti įvairias opcijas, kuriomis ir tvarkysite visą savo imperiją. Taip pat šiame meniu galėsite nusistatyti ir norimą dainą, kurių čia tikrai daug ir įvairių. Visos jos bus suskirstytos žanrais, o kai kurios jų atsirakins žaidimo eigoje. Tarp visų žanrų atrasite net originalų filmo garso takelį. Kas liečia įvairias derybas su gaujomis ar kitokius sandorius, tai praktiškai viską nulems „T“ klavišas ir jūsų reakcija. Jei norėsite nusipirkti arba parduoti „koksą“, užkalbėti dantį policijai ar susitarti su bankininke dėl sumos, kurią ji perves į jūsų sąskaitą, turėsite laiku nuspausti „T“ klavišą, kol apskritimo formos indikatoriuje pildysis raudona linija. Neretai tokiu būdu teks nulemti gana svarbius dalykus, todėl galimybės, kad jums nepavyks, nevertėtų atmesti. Prie žaidimo pliusų galima priskirti ir nuosavą vairuotoją, kuris atvažiuoja vos paskambinus, įvairius būdus papuošti dvarą ar derybas dėl narkotikų, kurios dažnai gali tapti greitu ir nesudėtingu būdu praturtėti.



Kaip matote, statiškas veidas išlieka net mašinai susprogus.

šaudyti į visus vienu metu. Laimė, kad spėjau susigriebti ir, greitai griuvęs ant grindų, paleidau porą kulkų žudikams į kojas. Gargaliuodami dar labiau pradėjo pyškinti į visas puses, aplink prikrito daug lavonų, tačiau aš, nušovęs nevykėlius, atsipirkau vos viena šautine žaizda kairėje rankoje. Viskas. Tai buvo paskutinis lašas. Greitai sėdęs į savo sportinį „Tigrą“, kuris taip žavėjo Elvyrą, nudūmiau pas savo vaikinus, pasukau Meniui ir jau tą pačią naktį mes aplankėme senąjį Frenką. Išgąma iš nuostabos vos į kelnes neprikrovė. Sėdėjo prie stalo ir šnekučiavosi su storu „faru“, kuris lindo klube! Pasirodo, jis tebuvo korumpuotas liurbis, marionetė, neabejotinai užsiauginusi apvalų pilvą dėl Frenko globos. Senis, springdamas baime, puolė man po kojų ir pradėjo bučiuodamas maldauti, kad pasigailėčiau. Kur toks šunsnukis dar... Et, tiek to. Paspyriau kirminą toliau nuo savęs ir liepiau Meniui palaidoti jį. Menis mane suprato — pora šūvių ir inkštimas liovėsi. Tuo tarpu man kur kas įdomesnė pasirodė „faro“ draugija. Be galo knietėjo išgirsti, ką „švansas“ pasakys. Bet jam baimė ir pasipūtimas gerklę užkimšo, todėl paleidau kulką į jo apvalų pilvą, daviau šiokį tokį paskatinimą. Bet tas tik pradėjo raitytis kaip vikšras, ėmė siuntinėti mane kur papuolė, todėl suvariau dar pora zvimbiančių gražuolių, taigi papirkto „mento“ — kaip nebūta. Kambaryje, be šių dviejų parsidavėlių lavonų, liko kažkoks „trintukas“, iš baimės drebančiais keliais. Kadangi rakštis iš mano sėdynės jau buvo pašalinta, pasiūliau „bičui“ darbą. Atmesti mano pasiūlymą būtų buvę lygiai taip pat kvaila, kaip mėginti savo jėgomis perplaukti Atlantą... Vaikinams išėjus, užsukau ir į Elvyros kambarį, trumpai pasidalinau įspūdžiais. Iš akių matėsi, kad mergina liko be žado. Prieš palikant senio Frenko landynę, pažvelgiau pro langą. Naktinio dangaus fone tykiai plaukė dirižablis, ant kurio šono kabėjo skaitmeninė švieslentė, skelbianti žodžius: „Pasaulis Yra Tavo“. O taip, žinau. Dabar jau tikrai. Visas pasaulis yra mano, kaip ir visa tai, kas jame. Aš juk Tonis Montana, sumauti šmikiai!

Kai senis Frenkas pagaliau iškeliavo anapus, prasidėjo tikrasis mano gyvenimas. Pradėjau atvirą prekybą su įtakinguoju Alejandru Sosa, greitai atsirado daugybė partnerių ir klientų. Dar greičiau mano vardas buvo minimas visose valstijose, o „koksas“, kurį siūliau, buvo vartojamas absoliučiai visų. Net aš pats pradėjau vartoti. Bet apie tai vėliau. Svarbiausia, kad įsigyjau milžinišką dvarą, prabangiausius to meto automobilius ir pagaliau susituokiau su Elvyra. Viename dideliame banke atsidariau savo sąskaitą, o pinigai pradėjo stulbinančiais greičiais cirkuliuoti per mano rankas. Įvykdžiau, įgyvendinau savo didžiausią troškimą: nupirkau visą pasaulį. Visą ir viską, ką galėjau jame surasti.

Tačiau vieną kartą viskas turėjo baigtis. Aš nebijojau savo valdų vadinti „Imperija“. Nebijojo ir visi aplink, bet juk kiekviena imperija kaip pakyla, taip ir krenta, o kiekvienas nuosmukis prasideda nuo menko kniūbtelėjimo... Mano kniūbtelėjimas buvo tai, kad asmeninis bankininkas, per kurį aš „stūmiau“ visas savo nešvarias kupiūras, atsisakė bendradarbiauti. O man buvo nusispjauti. Pradėjau plauti pinigus pats, bet greitai mane susekė Majamio policijos agentai, dirbantys po priedanga. Man grėsė kalėjimas ir net pats geriausias advokatas visose Valstijose negalėjo niekuo man padėti. Tuomet netikėtai paskambino Sosa ir pakvietė apsilankyti. Man atvykus, jis pažadėjo, kad gali nesunkiai užglaistyti visas problemas, dėl kurių galiu atsisėsti už grotų, jei tik jam padarysiu menką paslaugą. Na, kalėjimo aš bijojau labiau nei mirties. Nesvarbu kur, tačiau į kalėjimą nė už ką nebūčiau grįžęs, todėl nedvejodamas sutikau. O Sosa turėjo sunkumų su vienu įkyriu žurnalistu, kuris taikėsi išaiškinti jo ir bendrų nešvarius darbelius Bolivijoje. Tipui pašalinti Alejandras turėjo nepriekaištingą žudiką, tačiau bėda ta, jog jis nemokėjo anglų kalbos ir sunkiai orientavosi Valstijose. Gerai, savo užduotį iškart supratau. Kelionės išvakarės nusprendžiau praleisti prašmatniame restorane kartu su Elvyra ir Meniu. Žinoma, pats to nenorėdamas smarkiai prisisiurbiau ir mane apniko gili depresija. Pradėjau koneveikti Elvyrą, pasakiau, kad liautųsi vartojusi baltuosius miltelius, nes dėl jų nuvarys tiesiai į kapus. Ji man atsakė tuo pačiu. Aš žinojau, kad vartoju, bet man tai neatrodė panašu į ribos peržengimą. Todėl pridūriau, kad per jos kvailumą mes net negalime turėti vaikų. Tai galutinai ją pribaigė. Pasakiusi, kad aš nė iš tolo nebūčiau panašus į tėvą, pasiuntė mane vienintelį paskutinį kartą ir išėjo savais keliais, prieš tai apipylusi vandeniu. Menis padėjo atsistoti, tačiau pykčio numaldyti jam nepavyko. O dar tie visi stuobriai, sėdintys prie prabangių stalelių, kemšantys delikatesus ir spoksantys į mane, kad paskui prieš miegą galėtų aptarinėti. Bet žinote, jums visiems tiesiog reikia tokių žmonių kaip aš. Reikia tam, gal galėtumėte rodyti į mane savo suknistais pirštais ir įkyriai kartoti: blogas žmogus. Todėl savo niekingoje dvasioje nusilenkite man beskaitydami, nes kažin ar dar kada jums teks garbė pažinti iš arčiau tokį blogą žmogų, koks buvau ir esu aš.

Kitą rytą kartu su keliais prielipomis ir minėtuoju žudiku išvykome pašalinti sumauto žurnalisto. Atrodė, kad viskas einasi pagal planą: naktį žudikas įmontavo po taikinio mašina

ŽANRO KLIŠĖS

Nors žaidimas ir pasiūlo įdomių, iki šiol nematytų dalykų, tačiau tuo pačiu įkūnija ir daugybę šio žanro klaidų. Pirmiausia — gana žemas kadrų sekos greitis. Išties nustebau, kai pamačiau, kaip žaidimas primena „Driv3r“, kuriame stulpą ar sieną pamatai tik tada, kai į ją įsirėži. Keista. Konsolinė žaidimo versija veikia kur kas stabiliau. Beje, tas pats ir dėl valdymo. Kartais susišaudymai ir visos kitos sudedamosios žaidimo dalys tiesiog nepakenčiamos! Ar matėte kada nors panašaus stiliaus žaidimą, kur nusitaikyti naudojamas klavišas „caps–lock“? Asmeniškai aš — ne. Na, bent jau iki dabar. Kūrėjams tikrai reikėjo ilgiau padirbėti prie žaidimo ir net kiek pakeisti jo sandarą. Nežinau, kaip ten vėliau žaidžiama konsolinė versija (teko pabandyti tik pačią pradžią), bet PC versijoje vos po poros valandų žaidimo viskas išsiderina, tad stabiliai vykdyti užduotis tampa tikrai sunkoka. Atsiminkite, kad kartais teks kovoti ne tik su gaujomis ar konkurentais, bet ir su valdymu bei kadrų sekos greičiu.





Randas

Drąsiai teigti, kad „Scarface: The World Is Yours“ tėra ryškus randas, kalbant apie Brajeno De Palma filmą, visgi nedrįstu. Kažkaip tikiu, kad daugelis, pažiūrėję filmą, susigundys ir įsirašys žaidimą, kad ir kaip blogai adaptuotas PC platformai jis bebūtų. Teoriškai visi, pasirinkusieji žaidimą, jau pačioje pradžioje galės atsisukti ir suvaryti visą M16 apkabą į žudiką, kuris kino filmo pabaigoje atėmė iš Tonio gyvybę. Bet pažiūrėjus praktiškai... ar verta? Jei tvirtai manote, kad taip, galiu pasakyti, jog žaidimas išties turi stiprių savo pusių, kurias pasitelkus pereiti jį visą tikrai įmanoma. Tačiau tiems, kas abejoja ar nejaučia didelės simpatijos panašaus stiliaus žaidimams — bandyti griežtai nerekomenduoju. O kalbant apie žaidimo sąsają su filmu, tai, be jokių abejonių, didžiausią žaidimo žavesį jam suteikė kino filmas, kurio šlovė prasidėjo dar 1983 metais ir, kaip matome, neišblėso iki šiol.







bombą, ir mes, sulaukę momento, kai jis pagaliau įlipo, pradėjome sekti. Tačiau čia fortūna, taip padėjusi iš pradžių, vėl ėmė manęs nekęsti. Žurnalistas pakeliui pasiėmė savo žmoną ir vaikus. Tai buvo mirties nuosprendis. Taip, žudikui. Aš jam paaiškinau, kad vaikų ir moterų nežudau, bet tas laužėsi ir pradėjo paistyti, kad būtinai juos susprogdins, todėl ištaškiau jo ir taip tuščią smegeninę. Vos tik grįžau į savo dvarą, man paskambino Sosa ir labai paprastai paklausė, kokį šūdą aš padariau. Aš paaiškinau, kad jo žudikas buvo kaip kiauras kibiras, tačiau Sosai rūpėjo žurnalisto mirtis. Aš buvau atsakingas, tačiau susimoviau. Alejandras pridūrė, kad bomba, buvusi po mašina, buvo surasta, todėl dabar nužudyti žurnalisto praktiškai neįmanoma — jo apsauga sustiprinta keliolika kartų. Ir tada jis lėtai man priminė savo žodžius: „tik niekada nedrįsk manęs dulkinti“. O aš jį „išdulkinau“. Bet apie tai galvoti aš neturėjau laiko, nes paskambino mano motina ir pranešė, kad dingo Džina. Nuvažiavau pas mamą, tačiau ji vėl pradėjo rėkti, todėl iš karto pasileidau į naujus namus, kuriuos pastačiau savo sesei. Buvau šokiruotas, kai duris atidarė mano geriausias draugas Menis. Menis, tas pats Menis, apsivilkęs chalatu. O tada pamačiau ir pačią Džiną, kuri buvo užsimetusi naktinius. Šoviau. Ir dar kartą. Menis susmuko po mano kojomis kaip pasiligojęs šuo, akyse spindėjo nuostaba. Grindys apsipylė geriausio draugo krauju. Pribėgusi Džina pradėjo šaukti, kad jie tik vakar susižadėjo ir norėjo man padaryti siurprizą. Man aptemo protas... Jis ją visą tą laiką man už akių „dulkino“, bet juk jis — geriausias ir patikimiausias draugas. Jie iš tikrųjų vienas kitą mylėjo... Po to, palikęs jį tysoti kraujo baloje, grįžau į dvarą. Tiesiai į savo kabinetą. Išbėriau ant stalo visą likusį „koksą“. Reikėjo atsipalaiduoti. Kameros užfiksavo ir transliavo per monitorius, kaip per tvoras lipa ir vieną po kito kloja mano sargybinius Sosos žudikai. Tačiau aš buvau tranzo būsenoje ir nieko nemačiau. Tada į kabinetą įsiveržė mano sesuo su revolveriu rankoje ir paklausė, kodėl aš jai neleidžiu būti su jokiu vyru. Negavusi atsakymo į savo klausimą atsakė pati — aš pats jos norėjau. Kaip moters. Apsvaigęs nuo kokaino gerai nesupratau, kas vyksta, bet kai ji pradėjo į mane šaudyti, kiek atsitokėjau. Paleido šešias kulkas, tačiau sužeidė tik koją. Kvailutė... Vienas iš Sosos žmogžudžių buvo balkone ir pamanęs, kad tai aš šaudau, įlėkė į kabinetą ir paleido į ją seriją kulkų. Susmuko. Be gyvybės ženklų. Visiškai atsitokėjęs išstūmiau jį per balkono atbrailą. Nusileido tiesiai į baseiną, po ko suvariau į jį visą apkabą. Tuo metu jau buvo prasidėjusi viso dvaro apgultis, tačiau man buvo nusispjauti. Gniaužiau savo glėbyje Džiną, negalėdamas susitaikyti su tuo, kad jos nebėra. Už durų šaukė vienas iš draugų, tačiau man buvo tas pats. Pamatęs per kameras, kad jį ištaškė tiesiai ant mano kabineto durų ir tuoj sprogdins, pažadėjau Džinai, jog jau greitai susitiksim, ir atidariau savo ginklų saugyklą. Išsitraukiau ištikimąjį M16 ir pritaisiau prie jo modifikuotą M203 granatsvaidį.

Teisingai, rodykit į mane pirštais. Sakykite — blogas žmogus. Bet jūs galvojate, jūs tikrai galvojate, kad tai padaro jus visus gerais? Nė kiek! Jūs tik žinote, kaip slapstytis, kaip meluoti... O aš? Aš neturiu tos problemos. Nes aš nemeluoju. Visada sakau tiesą. Aš sakau tiesą net tada, kai meluoju. Užtaisau M16 ir paruošiu granatsvaidį...

Aš Tonis Montana, suknisti tarakonai! Manote, kad galit „išdulkinti“ mane? Tuomet jūs dulkinatės su geriausiu! Kad paimtumėte mane, jums reikės visos armijos! Aš esu TONIS MONTANA!

„Pasisveikinkit su mano mažuoju draugu!“

Po šios kultinės savo frazės ('Say hello to my little friend!') Tonis Montana išsprogdino duris, užmušdamas visus, kas buvo, ir, stojęs prieš Sosos galvažudžius, žuvo nelygioje kovoje.

1980 metų pavasarį tūkstančiai emigrantų išvyko į Jungtines Amerikos Valstijas, tikėdamiesi savo svajonių išsipildymo. Vienas jų surado laimę saulės apšviestose Majamio gatvėse... Turtas, valdžia ir aistra, kokių jis net nesapnavo. Jis buvo Tonis Montana, tačiau pasaulis jį prisimins kaip... žmogų su randu.

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Galima buvo padaryti ir geriau, bet po filmo įspūdžių „nurauna“ bet kas. **9,0**

GRAFIKA Viskas atrodo lyg ir gražiai, tačiau senamadiškas stilius ir nestabilus kadrų sekos greitis erzina. **7,5**

MUZIKA Neabejotinai pati stipriausia žaidimo pusė. Garso takelis yra nepriekaištingas — bravo! **9,9**

GARSAS Turbūt tikėtis, kad išgirsim Alo Pačino balsą, būtų buvę per daug naivu. Laimei, garsaus aktoriaus pakaitalas iš tiesų stengėsi. **8,0**

VALDYMAS Prastas ir erzinantis. Beje, žaidimo herojus nemoka šokinėti, o kai pamatysite, kaip jis plaukia... **6,0**

IŠVADA Žaidimas, kuris turi vienodai pliusų ir minusų, tačiau garsus pavadinimas ant viršelio ir kažkokia tikimybė, kad vėl pajausite tą stiprią filmo atmosferą, išlieka.

GALUTINIS 7,8

Nekalta išvaizda – apgaulinga, nes veikėjų dialoguose išgirsite daug jaunesniems žaidėjams nesuprantamo humoro.





Esu įsitikinęs, kad šį džiaugsmingą momentą palydės kandi frazė...



Intelektualaus absurdo duetas

SAM & MAX EPISODE I: CULTURE SHOCK
www.telltalegames.com/samandmax
PLAFTORMA PC DVD
PEGI REITINGAI
ŽANRAS nuotykių
KŪRĖJAS Telltale Games
LEIDĖJAS Telltale Games
DATA 2006–10–17
REIKALAVIMAI SISTEMAI:
800 MHz CPU, 256 MB RAM, 32MB video

Sam ir Max sugrįžta triumfuojančiai, kartu grąžindami „parodyk ir paspausk" žanrą į aukštumas. Žaidimas pakankamai modernizuotas, tačiau sklandžiai sumaišytas su senąja stilistika ir nuolat žavinčiu istorijos pasakojimu, jumoru bei užduočių sprendimu.
Lee Cienawa, „Armchair Empire"

„Online" reitingų vidurkis: 70%

MESSIAH

Jei manysime, kad kompiuteriniai žaidimai yra žmonijos kultūros dalis (paneigti teiginį būtų paprasčiausiai neįmanoma, nes jie per daug giliai įleidę šaknis į pramogų industriją), tai naujausios „Sam & Max" žaidimo dalies pavadinimas „Culture Shock" taiklus kaip niekada. Tai tikriausias kultūrinis sukrėtimas — sėkminga serija į vartotojų akiratį su trenksmu grįžta po daugiau nei 13 metų!

Ir čia pat skubiai prikimbu prie savų žodžių. Nors veikėjai daugeliui yra bent jau kažkur matyti ar girdėti, bet iš tikrųjų tai tėra vienas 1993 metais pasirodęs žaidimas, po kurio vardų sąskambis „Semas ir Maksas" asocijuojasi su įdomiais nuotykiais ir itin kokybišku humoru. Pastarasis yra kur kas subtilesnis už analogus pramogų rinkoje ir nė velnio nevaikiškas, ko pradžioje galėjote tikėtis iš nuotykių žaidimo. Taip susiklostė dėl herojų ypatybių komiksuose — čia būdavo įterpiama kur kas daugiau literatūriškumo nei įprasta, kuris, dėkui visiems dievams ir dievų dievams, pasiliko ir žaidime.

Pradėkime nuo personažų, kurių charakteriai ir iškalbos menas sudaro turbūt daugiau nei pusę tos simpatijos, dėl kurios žmonės dievina komiksą ir jo mutacijas į bet kokias kitas formas. Iš pirmo žvilgsnio galima pagalvoti, kad tai tėra du nerūpestingi nuotykių veikėjai, sprendžiantys vaikiškas problemas. O iš tiesų tai du viską neigiamai vertinantys veikėjai: perauges šuo Semas, apsirengęs detektyvo kostiumu, ir kamuojamas nevalingų judesių triušis Maksas.

Ar degs pragare sekretorė?..



Herojai, besisvaidantys ne visiems suprantamu, reikalaujančiu plataus akiračio humoru. Jų nuotykių siužetai neigia tradicinę holivudinę kultūrą ir iš jos šaiposi. Šuns personažas parodijuoja visažinį ir visagalį pagrindinį veikėją. Jo iškalba prigrūsta gudrių žodžių (kad suprastumėte visus dialogus ir juokus, jums prisireiks gerų anglų kalbos žinių), Semas jaučiasi esąs dueto lyderis, todėl nepraleidžia progos sumenkinti porininką. Maksas — impulsyvusis veikėjas, kuris veikia greitai, daug tarška ir jaučia nenusakomą meilę ginklams bei smurtui. Duetas yra aiškí parodija hiperprotingų ir ekstražiaurių veiksmo filmų veikėjų, kurie net su tokiomis savybėmis geba išlikti teigiami. Absurdas? „Sam & Max" „lazdavojasi" iš tokio absurdo pačia turiningiausia absurdo forma.

Absurdiškai juokingi veikėjai parodijuoja žymiausias holivudiškas klišes.



Reikėtų pasidžiaugti, jog buvo atsižvelgta į pirmosios dalies sėkmę bei tai, kas ją nulėmė. Tad dabar turime kuo tikriausią nuotykių žaidimą, nors šiais laikais dažnu atveju nuotykių žanras yra painiojamas su platforminiu. Taip čia nebus, o pagrindine varomąją jėga taps siužetas. Jei kada prasidėtų jau seniai visiems atsibodusi diskusija: „kas geriau — knyga ar žaidimas?", tai čia yra vienas iš tų ganėtinai retų pavyzdžių, kuriuo knygų šalininkus galite priremti ir išspausti iš jų pritarimą.

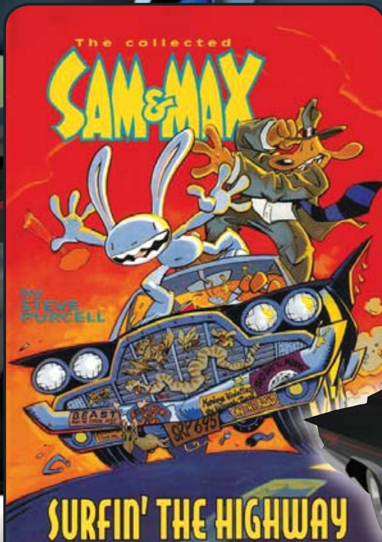
Sudėtingumo lygis nėra aukštas. Žaidimas labiau stengiasi patikrinti jūsų humoro jausmą, o ne loginį mąstymą. Ribą tarp absurdo ir realybės trina vaikai išplautomis smegenimis, hipnotizuojantys mankštos DVD bei... išsiaiškinkit tai patys. Už kiekvieno kampo jūsų lauks netikėtumas ar bent jau taip taikliai suregzta dialogo eilutė, kad niekada daugiau nebesijuoksite iš kitų komedijų pokštų.

Intelektualią atmosferą formuoja ir stilistika, iš kitų žaidimų ypač išsiskiria garso takelis. Girdėsite ne ką kitą, o džiazą, kuris puikiai pritampa ne vien prie humoro, bet ir prie animacijos, kurios autoriai nežino, kas yra fantazijos stoka.

Žaidimas labai trumpas, bet tai tik nedidelė viso pirmojo epizodo dalis. Naujos pasirodys kas mėnesį.

Didžiausią šoką neatidžiam žaidėjui gali įvaryti kūrinio trukmė. Koks jis bebūtų juokingas, stilingas, intriguojantis ar toks anoks, bet istorijai pasibaigus po keturių valandų žaidimo tūlas žaidėjas pasius, kad išleido pinigus. Juoba, kad tai nėra veiksmo žaidimas, kuris reikalautų gvildenti kombinacijas ar tobulinti įgūdžius. Perėjote — ir taškas. Bet nesijaudinkite, gerbiamieji. Visai ne be reikalo pavadinime į akis lenda prierašas: „Episode 1". Kūrėjų užmačios dvelkteli netolima ateitimi, kurioje, galimas daiktas, bus tokių ir dar kitokių naujoviškų būdų pardavimams pagerinti. Pasirodo, visas epizodas bus sudarytas iš šešių dalių, kurių kiekvieną kūrėjai pateiks kas mėnesį. Yra galimybė užsisakyti ir visas avansu, bet tai nereiškia, kad gausite jas iš karto. Tai kūrėjams leis atsižvelgti į vartotojų norus bei poreikius. Bet aš asmeniškai labiau nerimauju, kad tik nusistatyti terminai nenumuštų kokybės kartelės žemyn. Laikrodžiui tiksint ir leidėjams į šoną baksnojant, iš galvos gali išgaruot net genialiausias kūrybiškumas!

„Sam & Max Episode 1: Culture Shock" priverčia patikėti, kad pasitelkus kompiuterį galima ne vien dirbti arba dalyvauti skerdynėse, kuriomis virsta beveik kiekvienas šiuolaikinis žaidimas, bet ir patirti NUOTYKĮ. Priimkite šį žodį tiesiogine jo prasme. Tokią, kokią supratome žaisdami pirmuosius nuotykių žaidimus. Ir negalvokite, kad nostalgija privers nusilenkti kūrėjų genialumui. Jie patys sau taip pigiai neleistų išsisukti...



KOMIKSAS

Semas ir Maksas yra komiksų veikėjai, parodijuojantys Amerikos pop kultūrą. Herojai buvo sukurti dailininko Steve Purcell, kurį įkvėpė jo brolio vaikystės piešiniai. Pirmą kartą komiksas pasirodė 1987-aisiais metais. Šie privatūs detektyvai save vadina „laisvai samdoma policija". Porelė gyvena ir dirba Niu Jorke, tačiau keliauja į įvairius žemės kampelius ir net Mėnulį. Važinėjasi detektyvai 1960-ųjų DeSoto Adventurer automobiliu. Jų kovos su nusikaltimais technika dažniausiai būna mojavimas didžiuliais ginklais, tačiau kartais jiems tenka imtis gudresnių priemonių.



Išradingos užduotys privers nepaleisti serijos po pirmojo epizodo.

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS	Laikykit špygas visais lemtingais momentais. Džiugu pranešti, jog dėl tų laikytų špygų žaidimas pernelyg nenutolo nuo originalo.	9,0
SIUŽETAS	Kiekvienas dialogas. Kiekvienas siužeto vingis. Taip. Taip!	9,5
GRAFIKA	Skoninga. Proporcijos ir spalvos tinka prie...	8,6
GARSAS	...prie ypatingo ir išsiskiriančio džiazo garso takelio.	9,2
VALDYMAS	Viskas elementaru, bet kartais norisi mažiau to elementarumo.	7,2
IŠVADA	Ir kas galėjo pagalvoti, kad nihilistai užkariaus pasaulį?..	
GALUTINIS		9,2

Vairavimo mokykla



Tokių super automobilių tikroviškai pavairuoti negalėsite jokiame kitame PC žaidime.

GTR 2
www.10tacle.com/gtr-game
PLAFTORMA PC DVD
PEGI REITINGAI 3+
ŽANRAS lenktynės
KŪRĖJAS SimBin
LEIDĖJAS Atari
DATA 2006–10–06
REIKALAVIMAI SISTEMAI:
1.8 GHz CPU, 1 GB RAM, 64 MB video, 1,7 HDD
„Online" reitingų vidurkis: 90%

REZIDENTAS

Ir kodėl tokius rimtus simuliatorius leidžia pačiu intensyviausiu laikmečiu, kai užgriūva visa krūva stambiųjų plačiajai masei skirtų produktų? Na, viena vertus, tai gelbėja „hardcore" žaidėjus nuo kasmetinės depresijos šventiniu „popsiniu" metu. Tačiau, kita vertus, mano nuomone, jei panašūs žaidimai pasirodytų ramesniu periodu, kai nėra iš ko rinktis, tai daugiau žaidėjų pasiryžtų tokius žaidimus išbandyti ir tai juos galbūt labiau „užkabintų".

Tiesa, pirmoji GTR serija, pasirodžiusi praėjusių metų kovą, lyg ir pataikė į tą „teisingą laikotarpį", tačiau visiškai naujo ir negirdėto žaidimo tuo metu daugelis ir nelabai pastebėjo. Pro mūsų akis jis taip pat „prašoko", apie jį neparašėme. O gaila, nes GTR drąsiai galima vadinti geriausiu automobilių lenktynių simuliatoriumi, skirtu PC platformai. Antroji serija tobulina savo pirmtako padėtus pamatus ir pateikia mums dar detalesnį ir įspūdingesnį sportinio lenktyniavimo malonumą.

Na, dėl „malonumo" tai aš šiek tiek persistengiau ir užbėgau įvykiams už akių. Pirmą kartą prisėdus ir neturint tokių žaidimų patirties, GTR 2 — nė velnio nemalonus. Netgi priešingai: jei ketini atmestinai ir nesigilinant pralėkti porą ratų, tai žaidimą norisi tiesiog „nurašyti" ir prie jo nesivarginti. Juk žaidimai skirti lengvai ir smagiai praleisti laiką, o ne kankintis ir lieti devynis prakaitus, bandant kažko išmokti? Nebūtinai. Kartais tikrai verta šiek tiek rimčiau susikaupti ir „perlipti per save", taikantis įsisavinti žaidimo subtilybes ir jo stilių. Dažniausiai už tokias pastangas žaidimas būtinai atlygina, o GTR 2 yra būtent toks atvejis.

> Žaidimas pareikalauja iš jūsų visų įmanomų pastangų, tačiau už jas gausiai atlygina tikroviškais lenktynių pojūčiais ir galingiausiais automobiliais.

Už įdėtas pastangas GTR 2 atsilygina ne tik tuo malonumu, kuris apima, kai galiausiai sugebi pasivyti ir pradėti lenkti varžovus, sugebi pajusti valdomą automobilį, sugebi išmokti kiekvieną posūkį ir kitas trasos subtilybes. Taip, tai yra žaidimo pagrindas, tad žaidėjams, kuriems tokie dalykai nėra reikšmingi, ilgiau pasėdėti prie GTR 2 nelabai pavyks. Nebent juos suvilios puikiausi automobiliai, kurių kabinose (būtent kabinose, nes kiekviena sukurta savitai, iš automobilio vidaus galima stebėti įvairius matavimo prietaisus) galime pasėdėti ir pašėlusiu greičiu bei cypiančiais stabdžiais laviruoti sudėtingiausiose posūkiuose. Jau pačioje pradžioje į žaidėjo rankas įbrukamas „Porsche GT3" — vienas galingiausių ir efektyviausių lenktynių automobilių, Lietuvoje vykstančiose lenktynių varžybose dažniausiai nuskinantis visas įmanomas pergales. Nepatinka „Porsche"? Imkit „Ferrari 360" arba „Viper". Ir kuo toliau, tuo galingiau bei sudėtingiau. Vienintelis kabliukas tas, kad šių automobilių čempionatus reikia atsirakinti. O atrakinami nauji čempionatai kiek nestandartiniu būdu. Dažniausiai žaidimuose, norint progresuoti ir atrakinti naujus važiavimus, reikia laimėti jau turimas varžybas. GTR 2 yra kitaip: čia nauji čempionatai atrakinami įveikiant vairavimo pamokas. Taip taip, būtent todėl toks ir apžvalgos pavadinimas, mat labai didelę laiko dalį praleisite būtent mokydamiesi vairuoti šiuos sportinius automobilius ir įveikdami kūrėjų pateiktas užduotis. O tai yra išties didelis kantrybės, nervų ir tikslumo išbandymas. Nors vienos užduotys gana lengvai įveikiamos, bet kitos yra velniškai sunkios, nes kai kelioliktą kartą pritrūksta sekundės dalies, prireikia išties nemažai pastangų susitvardyti :). Kaip bebūtų, tokia žaidimo progreso schema yra gana įdomi ir skatinanti žaidėjus mokytis vis sudėtingesnių gudrybių. Tačiau yra ir neigiama pusė: kadangi nuo jau atrakintų varžybų laimėjimo nelabai kas priklauso (na, atsirakina vienas ar kitas dalykas atsitiktiniam pasivažinėjimui, bet nieko reikšmingo), sumažėja azartas stengtis nugalėti lenktynes. Bent jau man taip suveikė.

GTR 2 yra ypatingas, išskirtinis žaidimas, pareikalausiantis iš pasiryžusiojo žaisti ypatingo dėmesio, pastangų ir laiko. Visiems lenktynių mėgėjams, dabar sulindusiems į kanjonų kovas ir automobilių „tiuningą", patarčiau pabandyti šį žaidimą. Ne dabar, bet vėliau, kada baigsis šis šventinis žaidimų vajus ir ateis kasmetinis „badas". Štai tada ir pajusite GTR 2 žaidimo malonumą bei vertę.



PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Praeidžiame („Paleidžiame" ar „praleidžiame"????) nustatymus, važiuojame, labai gražu, grįžtame prie sudėtingumo nustatymų... **8,2**

ĮDOMUMAS Vairuoti išmoksite geriau, nei tai darytumėte bet kuriame kitame lenktynių žaidime. Jei tik turėsite kantrybės... **8,4**

GRAFIKA Didelė naujovė — dinamiška paros kaita ir saulės apšvietimas, kartais labai tikroviškai apakinantis pačiomis svarbiausiomis akimirkomis. **9,3**

GARSAS Galingiausių sportinių variklių melodijos pakeičia bet kokią geriausią muziką. **9,1**

VALDYMAS Su klaviatūra, kaip bebūtų keista, žaisti įmanoma, tačiau skirtumų nuo valdymo geru vairu net neverta pradėti vardinti... **9,4**

IŠVADA GTR 2 dabar šiek tiek „draugiškesnis" ir lengviau perprantamas žaidėjui, tačiau tuo pat metu išlieka geriausias ir rimčiausias lenktynių simuliatorius.

GALUTINIS 8,9

F.E.A.R. EXTRACTION POINT
www.whatisfear.com
PLAFTORMA PC DVD
PEGI REITINGAI 18+
ŽANRAS FPS
KŪRĖJAS TimeGate studios
LEIDĖJAS Vivendi Games
DATA 2006–10–27
REIKALAVIMAI SISTEMAI: 1.7GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB video, 3,5 GB HDD
„Online" reitingų vidurkis: 76%

Baimė išblėso

KYO

Regis, kad „Monolith Productions" nepasimokė iš savo klaidų. Turbūt daugelis prisimena tikrai įdomią ir dinamišką „No One Lives Forever" šaudyklę. Gaila, kad kūrėjų ambicijos vėjais paleido tokią puikią koncepciją, nes jau po trečiosios dalies tapo aišku, jog žaidimas nevertas nė sudilusio skatiko. Pigi apgaulė, kurios paskirtis — išvilioti iš žaidėjo pinigus. Tikrai apmaudu, kad pražudę žaviąją agentę iš NOLF, kūrėjai tą patį ketina padaryti ir su pirmojo susidūrimo apgulties būriu...

Žaidimo papildymas prasideda ten, kur pasibaigė F.E.A.R. Bent jau taip žadėjo kūrėjai, kurie papildymą perleido kurti „TimeGate" studijai. Bet iš tikrųjų žaidimas prasideda kažkokiame apgriuvusiame name, į kurį įsirėžė sraigtasparnis, o šiuo skrido pagrindinis herojus ir dar du F.E.A.R. būrio nariai. Tiesą sakant, šios akimirkos kaip tik ir nustebina. Žaibuojantis dangus, lėktuvas, praskrendantis virš galvos, o vėliau susprogstantis kažkur toliau, „Replica" kareiviai, kaip manekenai stovintys ir laukiantys kulkos į kaktą... Ir tai viskas.

> Vaikotės tą patį jau nužudytą priešą po labai panašias teritorijas ir be jokių logiškesnių paaiškinimų.

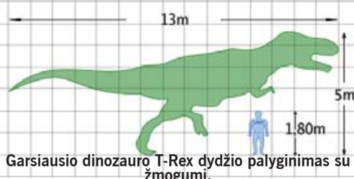
Vėliau prasideda tokios nesąmonės...Pavyzdžiui, ateinate į kažkokią bažnyčią ar net vienuolyną, o ten — Fettelis. Taip, tas pats, kuris F.E.A.R. žaidime mirė. Taigi patvirtinęs, kad tai, kas vyksta, yra absoliučiai be ryšio, jis išnyksta ir vėl iš naujo prasideda žmogaus, kurį jau nužudėt, medžioklė. Aišku, net ir tokiu atveju dar galima buvo padaryti puikų žaidimą, tačiau nusileidęs į bažnyčios ar vienuolyno rūsius aš įsitikinau, kad papildymo kurti tikrai nereikėjo. Matote, kai kūrėjai paprasčiausiai prasilenkia su savo logika, žaisti pasidaro visai neįdomu. Pasirodo, kad minėtoji bažnyčia yra kažkokiais požeminiais tuneliais sujungta su apleistais biurais, bet tuo pačiu tie biurai — bažnyčios dalis. O patys papildymo žemėlapiai be jokio saiko pripildyti priešų, kuriuos galabyti tikrai atsibos. Taigi taip žaidimas ir prarado savo puikųjį balansą, už kurį tiek liaupsių buvo skirta „Monolith" komandai.

Bet aš vis tiek žaidžiau. Po šimts, čia juk F.E.A.R. papildymas, o ne kokio „Charlie and the Chocolate Factory"! Tačiau ilgainiui mano viltys visiškai išblėso, o bežaidžiant vietoj susižavėjimo kupinų šūksnių teliko nebylūs atsidūsėjimai. Paskui netgi nužudė likusius F.E.A.R. būrio bendražygius... Įsivaizduojate? Žiauriai ir negailestingai abu mirė, o herojus nieko negalėjo padaryti. Tai koks tada čia būrys, jei beliko tik vienas? Vienas lauke — ne karys, todėl papildymas išėjo visiškai beprasmiškas... Pamatytumėte pabaigą, tai veikiausiai tik palinguotumėte galvomis ir niūriai ištrintumėte jį iš savo kietojo disko.

O juk paskelbtas oficialus tęsinys! Taip, F.E.A.R. 2! Todėl tikrai nežinau, ką būtent yra numatę kūrėjai, kai papildymas visiškai sumaitoja pirmos dalies įspūdį. Kad „Monolith Productions" turi labai įkyrų įprotį gadinti, tai aš pastebėjau jau seniai, bet pastaruoju metu jis pasireiškia ypatingai. Kad ir tas pats „Condemned", kurio pradžia tikrai prikausto, o „geimplėjus" veža, bet pabaiga... Gal matėte? Jei taip, ir jei dar supratote, tai būkit geri, paaiškinkite nusivylusiai redakcijai, kas ten ir kaip, nes žodžių tai tikrai trūksta. Kalbant apie šį papildymą, tai tik vienas žodis — liūdna. Norint antrąją dalį padaryti verta dėmesio ir atpirkti žaidėjų simpatijas, kūrėjams teks pradėti viską iš naujo... Bet ar ryšis jie tokiam žingsniui, čia jau kitas klausimas.

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS	Nejaugi pranoks pirmąją dalį?	9,0
ĮDOMUMAS	Papildymas tik sugadina tai, ką pasiekė F.E.A.R.	5,0
GRAFIKA	Kol kas tobulėti nebuvo kur.	8,9
GARSAS	Tikrai nebe F.E.A.R.	7,9
VALDYMAS	Vėlgi, nelabai yra ką tobulinti, tad niekas nekeista / nesugadinta.	9,0
IŠVADA	Situacija labai primena „Doom 3" ir jo papildymą „Resurrection of Evil". Pirmoji dalis padaro revoliuciją, o papildymas ją paneigia...	
GALUTINIS		6,0



Garsiausio dinozauro T-Rex dydžio palyginimas su žmogumi.

DIDŽIAUSI IR MAŽIAUSI DINOZAURAI

Apie visiškai tikslų įvairių dinozaurų dydį kalbėti sunku, mat nėra išlikusių labai detalių jų fosilijų. Taigi dėl didžiausių ir mažiausių dinozaurų mokslininkai labai ginčijasi ir, turbūt, niekada nebus tikri.

Aukščiausias ir sunkiausias dinozauras, kurio rastas visas skeletas, yra Brachiozauras, kuris buvo atrastas Tanzanijoje, o dabar yra Berlyno Hymboldt muziejuje. Jo aukštis 12 metrų, o svoris turėjo būti nuo 33 iki 66 tonų. Ilgiausias visais dinozauro skeletas yra 27 metrų Diplodocus, demonstruojamas Istorijos muziejuje Pitsburge, JAV. Didesnių visų dinozaurų skeletų nėra atrasta, tačiau pagal kelias dalis galima spėti, kad, pavyzdžiui Argentinozauras galėjo sverti 88–121 toną, o Superzauras turėjo būti 40 metrų ilgio.
Koks nors vienas mažiausias dinozauras nėra nustatytas ir išskirtas. Žinoma, kad Microraptor, Parvicursor ir Saltopus buvo mažesni nei 60 centimetrų.

Sveiki atvykę į muziejų!

PARAWORLD
www.paraworld.com
PLAFTORMA PC DVD
PEGI REITINGAI 12
ŽANRAS strategija
KŪRĖJAS SEK Ost
LEIDĖJAS Deep Silver
DATA 2006–09–15
REIKALAVIMAI SISTEMAI:
1.6 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB video (MX netinka), 3,5 GB HDD

Šie dinozaurai galbūt gražiai nupiešti ir animuoti, tačiau juose tiesiog nėra pakankamai kraujo ir jėgos, kad sukurtų tą seniai „Jurrasic Park“ filme patirtą jausmą „Dieve, štai atlekia T-Rex“.
„PC Zone UK“

„Online“ reitingų vidurkis: 70%

Didelėmis bazėmis „ParaWorld“ žaidėjas pasidžiaugti negali. To neleidžia nuolatinis resursų stygius ir pastatų įvairovės nebuvimas.





INKVIZITOR

Muziejai! Muziejai! Muziejai! Šis žodis skamba kaip koks reklaminis šūkis iš pasenusios kelionių agentūros brošiūros. Kas gi darganotą dieną norėtų lindėti ne pačiame šilčiausiame pastate, prigrūstame visokiausio šlamšto, įvairiausių sudžiūvusių kūno dalių iš Egipto, pergamentų, kur neaišku, kas parašyta, smirdančių viduramžių gobelenų ir nemalonių bobučių, sekančių kiekvieną lankytojų žingsnį. Tokią ne itin įdomią žiemą, kokia yra ši, daugelis svajoja drybsoti šalia baseino kokio tropikų viešbučio kieme, besižvalgant, ar tik nakties čia neleidžia Paris Hilton... Tokia išreklamuota šių dienų atostogų vizija. Tačiau, rodos, patikima žaidimų kompanija „SEK Ost" sumąstė grąžinti muziejus į madą, kišdama į potencialių vartotojų akis visokį gėrį. Kažkodėl toji firma vis dar mano, jog liaudį įmanoma sužavėti priešistoriniais padarais, dinozaurais, vikingais, čiabuviais ir net... nindzėmis.

TAI, arba tiksliau protu nesuvokiama ir visus logikos dėsnius suėdanti istorija atsitiko XIX amžiaus pradžioje, kada buvo išrastas kompiuteris.... Na, taip mums bando įteigti kūrėjai. Grupė pamišusių mokslininkų, kurie ir sukonstravo tą mokslo stebuklą, ieškojo pasaulių. Ne šiaip kokių, o paralelinių. Ieškojo, ieškojo ir surado. Jame auga palmės, byra smėlis, teliuskuoja vanduo. Šalia to vaikšto plėšrūnai: įvairiausi ir netikėčiausi dinozaurai. Viskas būtų labai gražu ir natūralu kaip zoologijos sode, jeigu jame nelakstytų homo sapiens. Kaip visi žino, viso pasaulio blogis buvo ne Armagedonas, o homo sapiens, tai yra, mūsų atsiradimas. Šie baisūs savanaudžiai materialistai pasikinkė keturkojus ir ėmė paraleliniame pasaulyje kurti bendruomenes.

> Atsiduriate paraleliniame pasaulyje, kur greta gyvena dinozaurai ir žmones.

Šiauriečiais pasivadinę homo sapiens smarkiai priminė europiečių siaubą — vikingus. Kaip ir pastarieji Žemėje, šie mėgo kariauti, todėl, išvystę unikalius karo metodus, ėmė steigti sunkiai įveikiamus mūrinius įtvirtinimus. Tuo tarpu Drakono bendruomenės nariai propagavo kultūrą, labai artimą filmams apie nindzes. Kad apsisaugotų nuo nereikalingų susirėminų, šie spendė sudėtingus spąstus, jog priešams nebūtų taip lengva sudeginti ir sugriauti jų medinius būstus. Kai šiauriečiai ir Drakono klanas, rodės, veržėsi į gyvąją gamtą ir ją niokojo, Smėlynų raiteliai bandė visaip išreikšti savo meilę laukiniam pasauliui. Jie gyveno mažomis bendruomenėmis ir buvo tikri klajokliai, todėl jų genčių apgyvendinti plotai dažnai primindavo palapinių miestelius.

Mokslininkams naujas pasaulis ir jo gyventojai atrodė tiesiog pribloškiantys, taigi nusprendė viską iš arčiau patyrinėti. Tačiau intriga nebūtų mūsų kiemo intriga, jeigu trys mokslininkai neliktų įkalinti šiame pasaulyje. Visiems pilnos kelnės, aplink vaikšto dinozaurai, ir keliom kulkom jų nesuvarpysi. Štai tokią naują „dingusio pasaulio" versiją nubrėžia „SEK Ost", matyt tikėdamasi, jog imsime ir pradėsime domėtis sena naujai pateikta ekspozicija.

Vienas svarbiausių RTS bruožų — resursų kaupimas, karinių bazių vystymas bei armijos kūrimas. „ParaWorld" šis principas labai





Aš niekaip nesupratau... Kodėl nindzės, na, kodėl?...



Žaidimo vizualinė kokybė čia tiesiog stulbinanti.



keistai veikia. Keista, kaip tokiame, rodos, turtingame pasaulyje tiek mažai resursų. Tai neabejotinai įtakoja bazių statymo klausimą, nes paprasčiausiai sunku jas išlaikyti. Jeigu priešas sugriauna stovyklą, jos atstatymas kainuoja daug, nebelieka iš ko susikurti normalios armijos, todėl pralaimėjimo galimybė išauga dvigubai.

Kitas problematiškas dalykas — dinozaurų naudojimas. Mes suprantame, jog daugelis dinozaurų greitai nevaikščiojo dėl savo dydžio, tačiau, jeigu jau kūrėjai leidžia sau kurti kiaurą kaip rėtis siužetą, tai tegul padaro ir dinozaurus spartesnius. Kai netikėtai puolama bazė, sunku gintis vėžlio žingsniu.

Žaidimo veikimo mechanizmas gan „skylėtas“. Vieni dalykai padaryti per daug netikroviškai, kiti — bereikalingai tikroviškai.

Vis dėlto maloniau nuteikia žaidimo vizualizacijos. Tokia vaizdo kokybe gali pasigirti tikrai ne kiekvienas RTS, dėl to „ParaWorld“ atrodo kokybiškas ir įspūdingas. Aplinkos labai turtingos savo augmenijos gausa, gyvybe ir regionų įvairove. Pasaulis suskirstytas į sritis, kurios skiriasi tiek plotu, tiek klimato zonomis, yra išvystyta net klimato ir orų sistema, kuri netrukdo žaidimo darbo ir silpnesnius kompiuterius turintiems žaidėjams. Retkarčiais išlendantys vartotojo sąsajos kalbiukai, kaip bjaurios spalvos šauktukai virš personažų galvų ar per didelis karinių vienetų meniu, per daug vaizdo negadina. To tikrai negalima pasakyti apie garsą. Rodos, autoriai kūrė tik grafiką, visą kitą pridėdami tik kaip priedą. Na, turėdamas tokią poziciją tikrai nepasivaržysi su daug rimtesniais konkurentais...



Bazių puolimo laisvę trikdo dinozaurų gabaritai ir kartais... intelektas.

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Šaltais nervais priimame faktą, jog tai dinozaurai ir nindzės. **7,0**

SIUŽETAS Prastas ir kvailas. **5,8**

GRAFIKA Gražu, akis tikrai yra į ką paganyti. **8,1**

GARSAS Šiuo atžvilgiu autoriai nelabai pasistengė. **6,0**

VALDYMAS Gana paprastas ir nesudėtingas. Patogus karinių vienetų meniu. **7,3**

IŠVADA Vizualiai labai patrauklus žaidimas. Giliau pasiknisus norisi ieškoti kažko kitko. Vis dėlto savaitgaliui būtų ką veikti.

GALUTINIS 7,2

CAESAR IV
www.caesariv.com
PLATFORMA PC DVD
PEGI REITINGAI 12
ŽANRAS statybų strategija
KŪRĖJAS Tilted Mill
LEIDĖJAS Vivendi Games
DATA 2006–10–20
REIKALAVIMAI SISTEMAI:
1.6 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB video, 2 GB HDD

Nesvarbu, ar žaisite „online", ar vieno žaidėjo kampaniją, „Caesar IV" yra viliojantis žaidimas. Jį lengva pamėgti ir sunku sustoti žaisti. Mokymasis žaidime gan nesudėtingas ir retai pakliūsite į tas mirtinas ekonomikos spirales, kurios atima žavesį daugeliui kitų miesto statybų žaidimų. Tom Chick, „Yahoo Games"

„Online" reitingų vidurkis: 74%

DIESEL



Ir vėl jūsų reikia Romai..

Pati pradžia prasideda tik su vienu takeliu, atkeliavusiu iš kažkur... Tada mes nutiesiame kelias nedideles atšakas ir vienos gale paruošiam arimus. Vėliau šiuose išaugs grūdai. Kitos atšakos gale išrausiame šulinį ir šalia jo pastatome kuklų nameliūkštį. Klajokliai pagaliau atranda namus, jūsų pastatytus namus. Jie pradeda dirbti jūsų nurodytus darbus. Vieni aria, kiti nuima derlių, dar kiti pardavinėja. Taip jūs sukuriate sudėtingą organizmą, sistemą, kurią įprastai vadiname miestu.

Nesuprantu, ir kam tų „kampanijų" apskritai reikia. Argi yra įdomu statyti miestą begalę kartų? Argi įdomu statyti miestą, kol jo populiacija pasieks 2000? Argi įdomu statyti miestą, kol kultūra išaugs iki tam tikro lygio? Ir vis pradėti, ir pradėti iš naujo. Spjoviau į tai ir pradėjau „scenarijų" režimą.

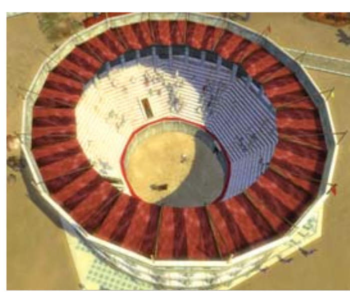
Ko mes norime? Ko mums reikia iš šio žaidimo? Gi paprasta — pats įdomiausias dalykas yra miesto statymas, jo tobulinimas, jo milžiniškas augimas, mes savo mieste norėsime pastatyti viską, kas įmanoma, ir išvysti viską, kas gražiausia. Ir visą tai mums suteikia vienintelis „Scenarios" režimas.

Tačiau prieš tai trumpai apie siužetą, jei kas susidomėsite „kampanijos" režimu... Veiksmas vyksta Senovės Romos imperijos klestėjimo laikais. Ir jūsų užduotis yra padėti Romai klestėti. Kartais jums reiks pastatyti milžiniškus miestus, kurie aprūpintų imperiją įvairiausiomis gėrybėmis, o kartais provincijose teks statyti kultūros centrus, kad nustebintumėte kaimynus. Ir visa tai kas kartą pradėsite nuo visiškai pliko lauko.

Kaskart turėsite pastatyti ir ištobulinti vis kitokį miestą su ypatingomis savybėmis.

Miesto statymas, kaip jau minėjau, yra lyg sudėtingo organizmo auginimas. Jums prireiks sukurti patrauklias gyvenvietes, kad prisiviliotumėte klajoklius. Tada turėsite parūpinti jiems darbo. Ir ne bet kokio, o tokio, kuris neštų naudą ir jums, ir patiems gyventojams, juk valgyti tai visi norime. Toliau vien tik maisto jau nebeužteks. Reikės baldų, geresnių namų, gražesnio miesto, saugumo jausmo, pramogų ir t.t. Ir kad visa tai sukurtumėte, turėsite atlikti begalę daug kitų darbų. Na, pavyzdžiui, paprasčiausiam aliejui gauti jums pradžioje reikės užsisodinti alyvmedžių lauką, suorganizuoti darbininkų, nuimti derlių, paruošti žaliavą sandėliavimui, pastatyti perdirbimo vietą, susirasti molio kasyklą, parūpinti jai darbuotojų, pastatyti puodų žiedimo cechą, išspausti ir supilstyti aliejų į indus, galiausiai juos parduoti miesto turguje. Ir štai tokios sistemos paruošimo prireiks kiekvienai prekei, įstaigai veikti.


Viskas prasideda nuo vieno takelio, kelių dirbamų laukų, turgaus ir kuklių gyvenamųjų namų.



Kiekvienos prekės gamybos procesai yra detalūs ir susideda iš daug įvairių žingsnių.

Gyventojai taip pat skirsis savo išsilavinimo lygiu ir luomu. Žemiausias ir mažiausiai privilegijuotas luomas yra plebėjai, kurie dažniausia verčiasi įvairiausiais amatais ir žemdirbyste, taip pat jie gali tarnauti miesto kariuomenei. Labiau privilegijuoti gyventojai yra „equit'ai". Jie dirba protinį darbą: būna mokytojai, bibliotekininkai, gydytojai ir t.t. Na, ir trečiasis luomas, labiausiai privilegijuotas yra patricijai, kurie neprivalo dirbti jokio darbo, jie tik mėgaujasi gyvenimu, o naudą valstybei neša mokėdami neblogus mokesčius. Bet kad galėtumėte iš jų puikiai pasipelnyti, pirmiausia teks juos atsivilioti į savo miestą, kas nėra jau taip lengva.

Prabangių gyvenviečių rengimas pirmosiomis miesto gyvavimo dienomis tikrai naudos neatneš, nes paprasčiausiai nieks neatvyks čia apsigyventi. Viskam čia yra reikalingas nuoseklumas. Iš pat pradžių

pas jus atvyks gyventi tik žemiausio luomo gyventojai, nes jiem mažiausiai reikia prabangos, kurios jūs tuo metu visai ir negalėsite pasiūlyti. Vėliau, besivystant miestui ir atsiradus prabangesnėms prekėms: rūbams, baldams ar egzotinėms gerybėms, jūs galėsite kviestis aukštesnio luomo gyventojus, kurie ir naudosis tais jūsų teikiamais malonumais. Ir tai nėra tik prekės, kurias pardavinėsite turguose, jums reiks savo purvinus takus iškloti gražiausiomis plytelėmis, įvesti mieste gerą vandentiekį, aplinką apželdinti įspūdingiausiais sodais ir žaliausiais medžiais, o šalia kiekvieno gyvenamojo rajono pastatyti po baseiną, kur patricijai galėtų išsimaudyti ir atsipalaiduoti.

Jūsų būsimieji gyventojai bus labai religingi, dėl to šventyklų taip pat negalite pamiršti. Taip pat jie labai mėgs pramogas, kurioms patenkinti jums teks statyti koliziejus, teatrus ar cirkus. O šiems vėl atskirai reiks ruošti atitinkamus darbininkus, resursus ir pereiti daugiau ar mažiau sudėtingą pagaminimo procesą.

Žaidime tai pat egzistuoja ir kiti miestai, su kuriais galėsite palaikyti prekybinius ryšius. Tai yra labai geras dalykas, nes kai kurias egzotiškas prekes, kurias labai myli patricijai, galėsite gauti tik iš svetur. Kartais Roma jūsų paprašys paremti imperiją įvairiausiomis gėrybėmis, tiksliau ne prašys, o reikalaus. Kaip jūs į šiuos prašymus reaguosite, atsispindės Romos ir jūsų miesto santykiuose. Jiems pablogėjus, galite tikėtis labai blogų padarinių, net ir armijos atsiuntimo, kad nušluotų jus nuo žemės paviršiaus. Ir apskritai, kuo toliau, tuo labiau pradeda aiškėti, jog visas resursų kaupimas yra reikalingas tik Romai. Mes visada turėsime įlįsti jai į vieną vietą: siųsti resursus, skelbti įvairiausias šventes, dovanoti dovanas ir t.t. Nervų tai kainuos gana nemažai. Kaip galima ramiai reaguoti, kai, tarkim, per metus mūsų sunkiai dirbantys darbininkai iškasa ~20 vienetų molio, o Roma per tokį pat laiko tarpą užsiprašo 40 vienetų! Taip, mes turime mesti visus pašalinius darbus į šoną ir kuo skubiau ieškoti naujų vietų moliui išgauti. O, žiūrėk, po kelių metų jie užsiprašys trigubai daugiau grūdų, nei mes išgauname...

Roma nuolat iš jūsų reikalaus įvairių prekių, ir dažniausiai daugiau, nei jūs paprastai galite suteikti...

Žinoma, mes galėsime pasistatyti gynybines sienas, suburti savo šiokią tokią armiją, bet visgi šis žaidimas yra miesto statymo, o ne griovimo žaidimas, dėl to labai daug iš karinių

Vargšes avytes nuskus plikai, tačiau jų šeimininkai galės dėvėti ką tik pasiūtus apdangalus.





Jei takus išklosite gražiomis plytelėmis, o šonuose pasodinsite gėlių ir medelių, tai tokiam gyvenamajam rajonui neatsispirs net ir patys kilmingiausieji.

Galėsite statyti ir tokius įspūdingus paminklus.







veiksmų čia tikėtis nevertėtų. Nuo Romos jais neapsiginsime, bet štai su priešiškai nusiteikusias kaimynais pakovot galėsime.

Prisipažinsiu, šiame žaidime yra kažko hipnotizuojančio . Dieną pakeis vakaras, vakarą — naktis, naktį — rytas, ir vėl diena. Kiekvienas gyventojas turės savo darbą, į kurį keliaus kiekvieną dieną, kiti su vežimais keliaus į laukus ir ims derlių, kurį vėliau veš į sandėlius. Moterys dažniausiai vaikščios į turgų pirkti maisto ar kitų gėrybių. Gatvėmis vaikštinės tvarką prižiūrintys patruliai, o iš tolimų vietų kartais atkeliaus maišais apsikrovę naujieji jūsų gyventojai. Mūsų miestas bus visada gyvas ir, kas svarbiausia, mes galėsime stebėti jo gyvavimo procesą.

Kaip ir pridera šiuolaikiškam žaidimui, viskas bus atvaizduota 3D. Puiki grafika, smulkus detalumas, kerintys efektai, geras garsas. Nėra prie ko prisikabinti. Žinoma, jei norėsite išspausti viską, ką turi šis žaidimas, garantuotai prireiks gana galingo kompiuterio, bet, sumažinus „anti-aliasing'ą", rezoliuciją ir keletą šešėlių, šis žaidimas net ir vidutiniškame kompiuteryje suksis labai tvarkingai.

Tad jei simpatizuojate ne karinei, o ekonominei strategijai, „Caesar IV" tikrai jūsų nenuvils, o gal net ir prikaustys ilgam, strateginiam ir labai daug pastangų reikalaujančiam Romos imperijos miesto statymui.

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Iš karto prisiminiau senus gerus „Pharaoh" laikus... ;) 8,2

ĮDOMUMAS Labai įtraukianti, hipnotizuojanti ir įdomi ekonominė strategija. 8,4

GRAFIKA Būtent tokia, kokios ir reikia. 8,8

GARSAS Tikroviškas miesto šurmulys — garantuotas. 8,0

VALDYMAS Paprasta ir patogus valdymo skydelis, kokio ir reikia gerai strategijai. 8,2

IŠVADA Galim sakyti, kad tai yra senojo „Pharaoh" ar „Cleopatra" klonas. Kadangi jie buvo nuostabūs kūriniai, tai ir šis išlieka toks pat, t.y. nuostabus ;).

GALUTINIS 8,2

Karo anatomija vol.2

GUILD WARS: NIGHTFALL
www.guildwars.com
PLAFTORMA PC DVD ROM
PEGI REITINGAI 12
ŽANRAS MMORPG
KŪRĖJAS ArenaNet
LEIDĖJAS NCsoft
DATA 2006–10–27
REIKALAVIMAI SISTEMAI:
800MHz CPU, 512 MB RAM,
64 MB video, 3 GB HDD

Nekalbant apie istoriją, „Nightfall“ kampanija tiesiog švyti. Žaidimo greitis panašus kaip ir „Factions“, veikėjas kyla lygiais beveik taip pat. O daugiau nei dvidešimt žaidimo misijų suteikia įvairių galimybių pakartoja dėka sudėtinės kelių lygių apdovanojimų sistemos.
Ryan Scott,
„1Up“

„Online“ reitingų vidurkis: 82%

INKVIZITOR

2006 metų spalio 27 diena... Vėlavimas („lag‘as“) — protu nesuvokiamas, žmonių — sočiai... Mano internacionalinės gildijos „chat‘e“ mirga marga klausimai ir šūksniai: „Enyone got NF?“, „Yes, omg i‘m holding it in my hands“, „Damn i will get it only in my birthday Next month! Kill me!“ ir t.t. Aš savosios „kaladės“ dar neturėjau. Firma, per kurią užsisakinėjau, dar nepristatė jos į mano pašto skyrių, todėl dar kelias dienas drąsiai galėsiu kentėti ir pavydėti draugams.

Kad šiek tiek prigesinčiau manyje besivystantį nepilnavertiškumo jausmą, nusprendžiau pasimušti su kitais žaidėjais. Pirmieji bandymai įsijungti į kovas buvo kiek daugiau nei tragiški. Ryšys lūžta, funkcijos neklauso komandų, dalis žaidėjų atjungiama ir kyla panika. „Nieko nebus“ — pagalvojau, ir išėjau lauk. Nesinori išeiti iš proto, todėl nusprendžiau pasikankinti PvE — vis tiek mažiau atsakomybės... Po pusvalandžio nuėjau miegoti.

Dvi dienos — koma. Trečia: „Hey guys, I got Nightfall too! Finaly!“. Tikra jėga! Šokinėjau, kaip šokinėja penkių metų vaikas aplink naują triratuką. Buvau prisižadėjęs, kad nesikursiu naujų personažų klasių iš karto, jog nepasirodyčiau per daug nepastovus. Net pats savimi stebiuosi, nes šios priesaikos laikiausi... nors ir neilgai. Viskas prasidėjo, kai su viena iš herojų patraukiau į PvP arenas. Dieve dieve, skambiai tariant, tas įvykis pakeitė mano gyvenimą, bet apie viską norėtųsi papasakoti nuo pradžių.

Dervišo patinas... su sijonuku.... tokiu ilgu... visi iš jų juokiasi...



NAKTIS ATĖJO

„Nightfall“ atsiradimas buvo tarsi išganymas daugeliui pasišventusių „Guild Wars“ pasauliui. Tuo tarpu, kai „Factions“ sulaukė kritikos dėl per mažai įdiegtų naujovių, „Nightfall“ buvo laukiama nekantriai. Spalio 27 dieną žaidėjų lūkesčius autoriai pateisino su kaupu. Daugelis žavėjosi ne tik naujais žemių papildymais, misijomis, nauju siužetu, personažų klasėmis, naujomis funkcijomis, bet ir garso takeliu, afrikietiška tematika, spalvomis, net grafika, kuri taip pat pasikeitė. Naujai kuriami personažai atrodo daug tikroviškiau, veidai daug gyvesni ir gražesni. Išduosiu paslaptį: labai pasistengus „Create Character“ meniu galima sukurti kažką panašaus į Angeliną Jolie:).

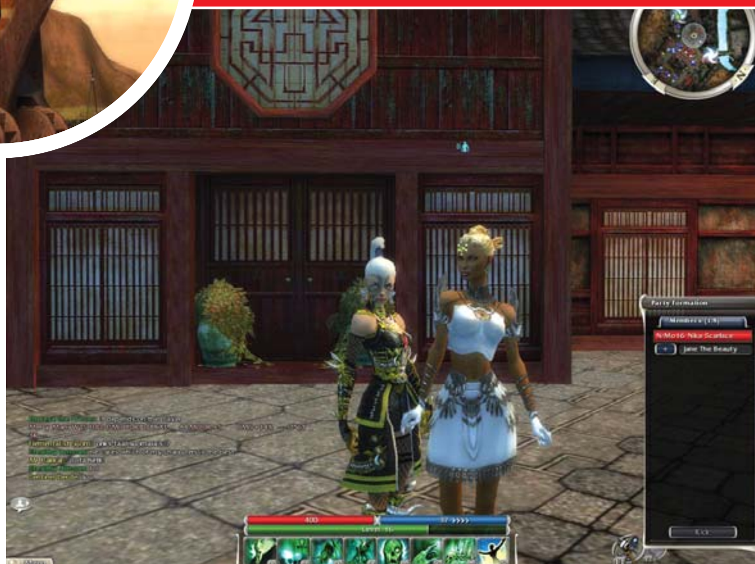


Šokiai ant stogų.



Linksmas PvP žaidimas su elementaliste :). Kažkodėl visi gerai įsiminė mano frazę: „Allways rdy"...





Savaitgalis su paragonu. Jų balti šarvai yra tikrai labai gražūs.

Naujai atrastame kontinente Elona egzistuoja savita ir be galo unikali kultūra. Šalis suskirstyta į tris provincijas: Istann, Vabbi ir Kourna. Visas žemynas tiesiogine to žodžio prasme užpiltas smėliu, tačiau kaip bebūtų keista, „Nightfall" atrodo daug šviežiau, ryškiau ir spalvingiau, negu atrodė žalios „Factions" pievos, žydinčios vyšnaitės ar kristalinė jūra.

„Nightfall" nuneš jus į karštą ir spalvingą Afriką primenantį pasaulį.

Žaidime atsirado nauja frakcija: „The Order of the Sunspears", arba, liaudiškai tariant, „Ietininkai". Pastarieji — karinė organizacija, besistengianti išlaikyti neutralitetą tiek jų dislokacijos vietoje Istan saloje, tiek kaimyniniuose regionuose. Nuo „Factions" laikų taip jau įprasta, jog kiekviena karinė organizacija išsiskiria savo apranga ir daiktais. „Senoliai" žaidėjai, kuriems jau pabodęs jų turimas garderobas, turės progos įsigyti naujų apdarų. Tiesą sakant, labiausiai pamaloninti bus Elementalistai ir Necromancer'iai, nes būtent jų naujos aprangos yra pačios įspūdingiausios. Autoriai įdiegė naują garderobo klasifikaciją: „Juwel" (prašmatnus) ir „Ancient" (senovinis). Šių rūšių rūbai užpildė spragą tarp įprastų ir prestižinių aprėdų finansine prasme. Jų gaminimas žaidėjui atsieis daug pigiau.

Kitos ekominės permainos „Nightfall" pasaulyje padvelkia iš NPC pardavėjų pusės. Atsirado naujos rūšies drabužių dažai, taip pat senos spalvos pasipildė naujomis. Turėjau nuo senesnių laikų užsilikusių dažų buteliukų, tačiau bedažydamas šarvus pastebėjau, jog naujos kartos dažai yra daug kokybiškesni ir ryškesni. Neveltui gaminami „Afrikoje" ;).

HEROJAI

Viena didžiausių ir bene svarbiausių „Nightfall" įdiegtų naujovių yra DI valdomų herojų atsiradimas. Panašius dalykus turėjome ir juos vadinome „šalininkais", tačiau herojai nuo jų skiriasi ne tik išvaizda, bet ir sugebėjimais bei... protu. Taip, jie daug protingesni ir daug plačiau naudojami nei kad „šalininkai".

Pastaruosius naudojome kovose su blogiukais NPC ir baisiai ant jų pykome, jog šie tinka nebent skalbiniams džiauti. Šie lakstė bet kur, užsiundydavo bet ką ir bet kaip... Su jais mes negalėjome susišnekėti. Tačiau „Guild Wars" autoriai akivaizdžiai mato savo klaidas ir jas ištaiso. Žaidimo funkcijas papildė naujas meniu, skirtas DI personažų valdy- ➔

Dervišas





Dervišų panelių šokis... Klaikiai primena turkų necionalinius šokius :).





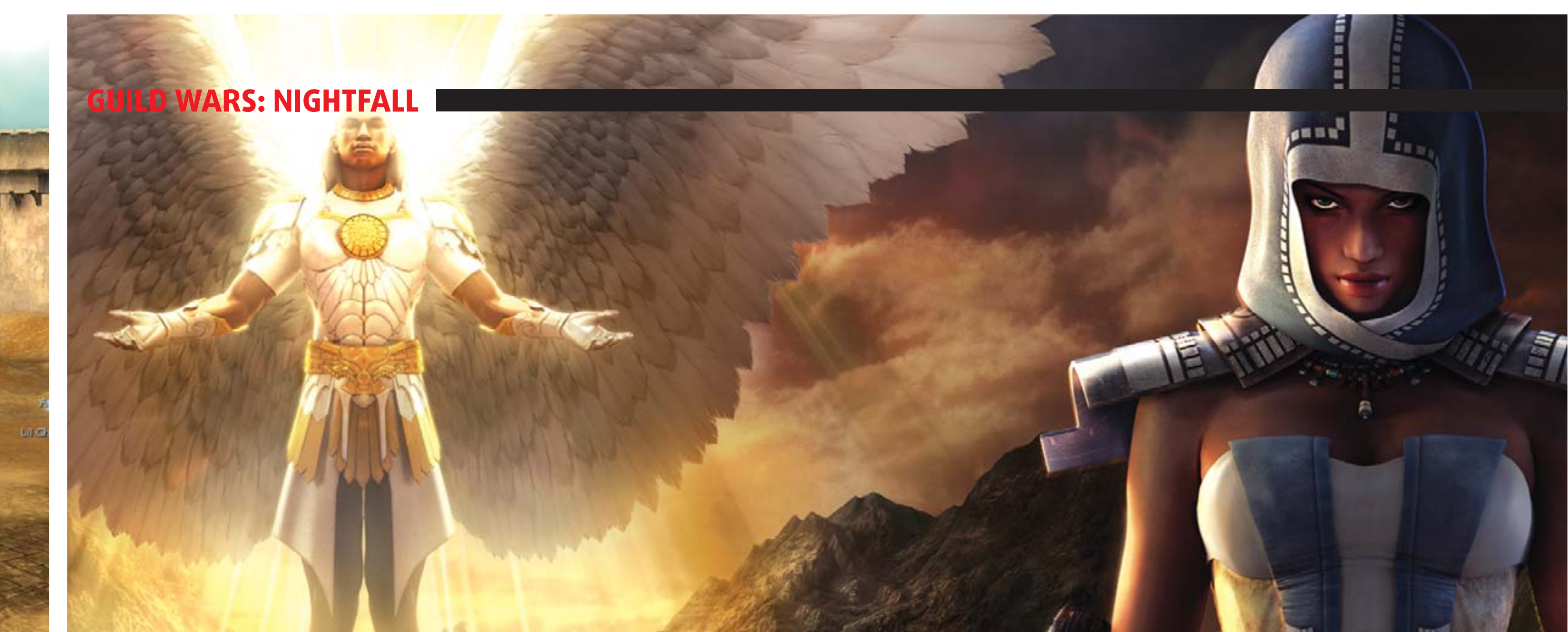
mui. Nuo šiol ne visai protingiems „šalininkams“ galima įsakinėti. Spustelėjus mygtuką išlenda vėliavėlė, kurią galima prisegti žemėlapyje, taip nurodant, kur jūsų kompiuteriniai kolegos turėtų judėti ar laukti.

Su herojais atsiveria daug daugiau galimybių. Žaidėjai herojus kuria kiekvienas atskirai, kai tuo tarpu samdiniai yra visur vienodi. Žaidėjas gali tobulinti savo herojų, gerindamas jo aprangą ir ginklus, ar parinkdamas jam įgūdžius. Kovose įmanoma įsakyti kokiu metu, kur ir kokį įgūdį herojus turi panaudoti, todėl žaidimas įgauna visai kitą lygį ir sudėtingmo laipsnį.

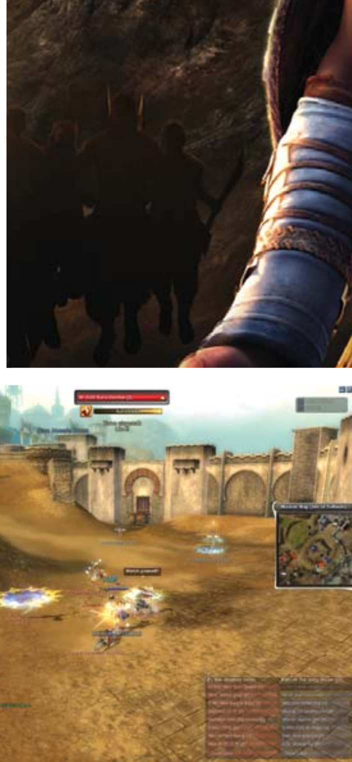
Didžausia papildymo naujovė — herojai, kuriuos žaidėjas gali prisijungti į savo grupę ir daug glaudžiau su jais dirbti bei savaip derinti.



Kita herojų ypatybė — gebėjimas perkelti juos tiek į PvE, tiek į PvP arenas. Yra atidaryta nauja PvP kovų arena, kuri skirta būtent herojų kovoms ir jų „šeimininkams“. Herojus su savimi galite pasiimti ir į standartines arenas. Paprastai tokių triukų galima išvysti vadinamosiose 4–4–4 arenose. Jose vyksta dviejų frakcijų (panašiai kaip „orda“ ir „aljansas“) 16x16 susirėmimai. 16 sąjungininkų grupę sudaro atsitiktine tvarka surinktos 3 grupės po 4 žaidėjus. Tuo metu, kai gildijoje nieko ypatingo nevyksta, kovose 4–4–4 galima labai smagiai praleisti







laiką. Juolab, kad reikia ir savo rangą kelti, o tam pravers nemažai „Factions“ taškų.

NAUJOS KLASĖS – VISKAS KO MUMS REIKĖJO

Taip, GW nuo pat pradžių buvo nuskriaustas, aiškiai išryškėjo pirmajai fronto linijai atstovaujančių klasių stygius. Būta karių, kurie nusiteikdavo itin agresyviai, tačiau darė mažai žalos. Vėliau atsirado žudikai, puikiai besišvaistantys kritiniais smūgiais, tačiau patys sunkiai išgyvendavo sudėtingesnėse situacijose, taigi likdavo nuošaly. Matyt, todėl į areną išėjo dervišas.

Dervišas — labai mišri klasė. Jis ne tik daro didelę žalą priešui, bet ir sugeba puikiai save apsaugoti be „rėmėjų“ (supporter) pagalbos. Tai nepaprastai geras talkininkas tiek PvE, tiek PvP ir GvG kovose. Mano nuomone, tai viena stipriausių PvP klasių. Šiuo atveju žudikai turėtų gėdytis, nes dervišas, vilkėdamas lengvus rūbus, sugeba išgyventi net sunkiausias kovas. Pagrindinė jo ypatybė — masiniai smūgiai ir gebėjimas virsti dievu. Pastaruoju sugebėjimu daug kas net be reikalo papiktnaudžiauja :). Bet lengva juos pateisinti, nes dervišo dievybės forma iš tiesų labai įspūdinga ir bauginanti, taigi visai nenuostabu, jog daugelis tiesiog staiposi kaip panelės prie veidrodžio.

Antroji GW: NF pristatoma klasė priklauso „supporteriams“. Paragonai arba „lečių metikai“. Iš tiesų nuostabiai atrodanti klasė, TAČIAU... Turbūt daugelis dar nespėjo per tokį trumpą laiką susižaisti su naujais personažais, taigi dėl to visos paragono galybės dar iki šiol nepamačiau, o ir šiaip jie manęs nelabai traukia. Savo paskirtimi jie primena lankininkus („bastūnus“), nes daugelis jų sugebėjimų labai gimininingi pastariesiems. Tai daugiau PvE klasė. Kadangi, kiek praktika parodė, paragonai nėra patys „pačiausi“ personažai, galintys įlįsti į PvP mėsmalę, juos labai greitai sutvarko...

LIUKS!

Buvo smalsu sužinoti, kaip dar galima patobulinti ir taip jau puikų „hardcore“ arenų žaidimą. Po „Factions“ nostalgiškų atgarsių buvo sunku tikėtis kažko pribloškiančio, tačiau rezultatas — netgi daugiau negu pribloškiantis. Lyginant su „Nightfall“, „Factions“ nublanksta absoliučiai visomis prasmėmis: tiek garso takeliu, tiek vizualiai, tiek sisteminiais pakeitimais, istorija.

Iš tiesų dar yra kur plėstis, tačiau naujasis epinis GW papildymas įrodo, jog autoriai eina teisinga linkme, tad sulauksime dar ne vieno stulbinamo fakto „online“ pasaulyje.

PC KLUBAS | Verdiktas

PIRMAS ĮSPŪDIS Kaip kitaip gali būti įvertinti išpildyti lūkesčiai? **9,3**

SIUŽETAS Epas. MMORPG tikrai turi siužetą, tad „nevarykit“, gerai? **9,0**

GRAFIKA Neabejotinai vienas vizualiai patraukliausių tinklo žaidimų. **9,5**

GARSAS Nepakartojamas įgarsinimas ir fonas. **9,1**

VALDYMAS Taip... vis dėlto man nepatinka, kad negalima šokinėti ir leistis stačiai nuo uolų. **8,0**

IŠVADA Norime dar.

GALUTINIS 9,2

CD/DVD įrašymo programos (1 dalis)

KONKURENCIJA, VYKSTANTI TARP PROGRAMINĖS ĮRANGOS GAMINTOJŲ, VARTOTOJAMS VISUOMET BŪDAVO TIK Į NAUDĄ. JEIGU YRA PORA AR DAUGIAU PRIEMONIŲ, SKIRTŲ TO PATIES UŽDAVINIO SPRENDIMUI, JOMS TENKA NUOLAT TOBULĖTI, STENGIANTIS NUVILIOTI VARTOTOJUS NUO KONKURENTŲ. TIESA, CD/DVD ĮRAŠYMO PROGRAMŲ ATVEJU SITUACIJA KIEK KITOKIA: ČIA YRA VIENAS AIŠKUS LYDERIS — „NERO BURNING ROM“, O KITOS PROGRAMOS YRA PRIVERSTOS KARIAUTI NE TIEK TARPUSAVYJE, KIEK ĮRODINĖDAMOS VARTOTOJUI, KAD YRA KAŽKUO PRANAŠESNĖS UŽ „NERO“.

Kaip ir bet kuris programinis produktas, „Nero“ – ne be trūkumų. Kažkam didelių nepatogumų kelia būtinybė siųsti iš Interneto šimtus megabaitų kiekvieną kartą, kai šis produktas yra atnaujinamas. Kitus erzina milžiniškas papildomų priemonių kiekis, kurių daugelio vartotojai apskritai niekada nepaleidžia ir nesinaudoja. Pagaliau svarbiausias argumentas: tiems, kas turi silpnesnius kompiuterius, didžiausias šios programos trūkumas yra reiklumas sistemos resursams.

Stengdamiesi būti maksimaliai objektyvūs nutarėme apžvelgti ir smulkesnes „Nero“ alternatyvas, ir paties diskų įrašymo „karaliaus“ naujausią versiją. Šiame PCK numeryje — penkių lengvų ir kompaktiškų diskų įrašymo programų apžvalga.

ARTISAN CD & DVD BURNER

Oficiali svetainė: www.etexchange.com
Dydis: 1517 KB
Platinimo sąlygos: nemokama

„Artisan CD & DVD Burner“ – puikus pavyzdys, kaip maksimaliai supaprastinti diskų įrašymo procesą. Mygtuku „Add“ galite pridėti bylas arba atskirus failus į savo projektą. Paskui, pasirinkę reikiamą įrašymo greitį, taip pat įrenginį, „Start Burn“ mygtuku paleidžiame procesą.

Panagrinėkime detaliau programos galimybes. „Artisan CD & DVD Burner“ palaiko „Data CD“ ir DVD, taip pat „Audio CD“ formatus. Deja, įrašyti filmų „DVD Video“ formatu nepavyks. Jus galite, aišku, rankiniu būdu sukurti „VIDEO_TS“ ir „AUDIO_TS“ bylas (būtinas bet kuriam „DVD Video“ diskui), tačiau testavimas parodė, kad tokį diską nuskaito vienas iš dviejų buitinių DVD grotuvų (nors PC skaito puikiai). Tuo tarpu darbo su „Nero“ patirtis liudija apie 100% „DVD Video“ formato palaikymą.

Programa gali automatiškai ištrinti daugkartinio įrašymo („rewritable“) diskus. Galima sukurti ISO atvaizdą, kaip ir įrašyti iš jo diską.

„Nero“ leidžia atlikti labai gracingą triuką. Jus pajungiate specialia PĮ bet kurio formato disko atvaizdą, o paskui įrašinėjate diską duomenų laikmenos klonavimo komanda. Programa atpažįsta fizinę laikmeną ir sukuria tikslią jos kopiją. „Artisan CD & DVD“ tokį fokusą atlikti, deja, negali, nes neturi diskų klonavimo funkcijos.

Taip pat programa neturi instrumentų dirbti su kelias įrašymo sesijas turinčiais diskais.

Pilnaverčiu „Nero Burning ROM“ pakaitalu „Artisan CD & DVD Burner“ netapo. Kita vertus, jeigu diskų įrašymo praktika apsiriboja tik šios programos funkcijomis, kodėl nesutaupius PC sisteminių resursų?

NTI CD/DVD MAKER PLATINUM

Oficiali svetainė: www.ntius.com
Dydis: 45 MB
Platinimo sąlygos: Shareware ($39,99), 30 dienų susipažinimui

„NTI CD/DVD Maker Platinum“ nėra šiaip diskų įrašymo programa, tai pilnavertis paketas įvairiausioms darbui su diskais būtinoms funkcijoms atlikti. Be įrašymo programos, savo sudėtyje jis turi atsarginio kopijavimo priemones, viršelių kūrimo ir kai kurias kitas. Tuo tarpu paketo dydis yra dvigubai mažesnis už „Nero“.

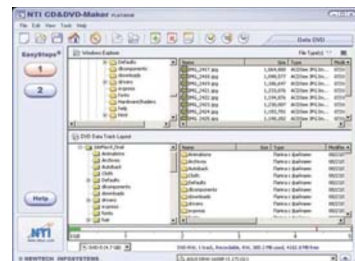
Kaip ir „Nero“ atveju, taip ir „NTI CD/DVD Maker Platinum“ turi patogią pagalbinių priemonių valdymo sąsają. Dėl jos galima pasirinkti reikiamą užduotį: įrašyti „Video“ arba „Audio“ diską, diską su nuotraukomis arba duomenimis, atlikti paprastą kopiją arba sukurti atsarginę.

Kad ir kokia užduotis būtų pasirinkta, jos atlikimui „NTI CD/DVD Maker“ pasiūlys patogią sąsają su žingsninėmis instrukcijomis. Pavyzdžiui, diskų įrašymo priemonėje, kuri vadinasi taip pat kaip ir pats paketas, yra „Easy Steps“ skydelis su mygtukais 1, 2 ir 3. Priartinę kursorių prie kiekvieno jų gausite pasufleravimą, ką reikia daryti kiekviename disko paruošimo įrašymui etape. Todėl galima drąsiai teigti, kad „NTI CD/DVD Maker“ pagalba diską galės įrašyti net tie, kurie niekada anksčiau to nedarė. Kūrėjai pasirūpino ir tuo, kad vartotojai kreiptųsi į papildomus nustatymus tik išskirtiniais atvejais, o visi pagal nutylėjimą nustatyti parametrai dažniausia tinka.

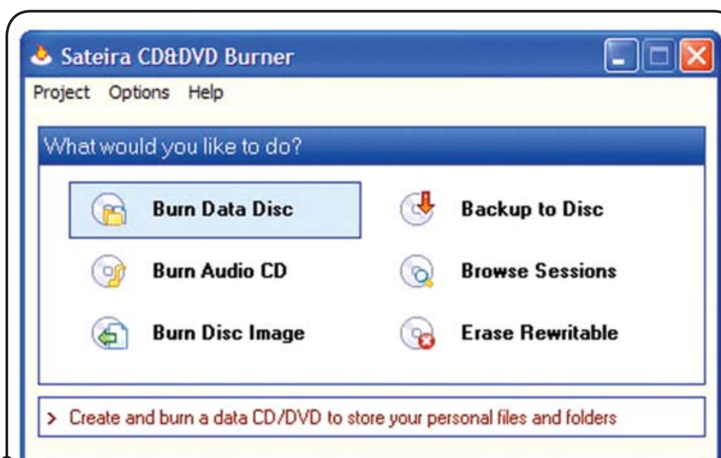
Į „NTI CD/DVD Maker“ sudėtį įeina įdomi priemonė „DVD Fit“, skirta duomenims iš dvisluoksnių DVD suspausti į standartinį DVD diską.



Ją naudojant, galima pamatyti disko struktūrą ir pašalinti nereikalingą medžiagą, pavyzdžiui, reklamą, trumpus klipukus, aktorių filmografiją ir t.t. Ir jei net po to disko dydis bus didesnis už 4,7 GB, programa gali atlikti pakartotiną DVD disko turinio suspaudimą, išsaugojusi duomenis MPEG–2 formatu, tiesa, kiek prastesnės kokybės. Tuo pat metu „DVD Fit“ pati sugeba parinkti geriausius suspaudimo parametrus filmui standartiniame diske sutalpinti.







SATEIRA CD/DVD BURNER

Oficiali svetainė: www.sateira.com
Dydis: 3,4 MB
Platinimo sąlygos: Shareware ($30), 7 dienos susipažinimui

Turbūt nesuklysime teigdami, kad daugelis naudojančių „Nero" dirba tik viena paketo programa — „Nero Burning Rom". Jeigu jo kūrėjai, kompanija „Ahead", pasiūlytų atskirą šios programos platinimą, tūkstančiai vartotojų tiesiog ištrintų „Nero Premium" ir puikiausiai dirbtų „Burning Rom". Jei ir jūs sutinkate su šiuo teiginiu, išbandykite „Sateira CD/DVD Burner".

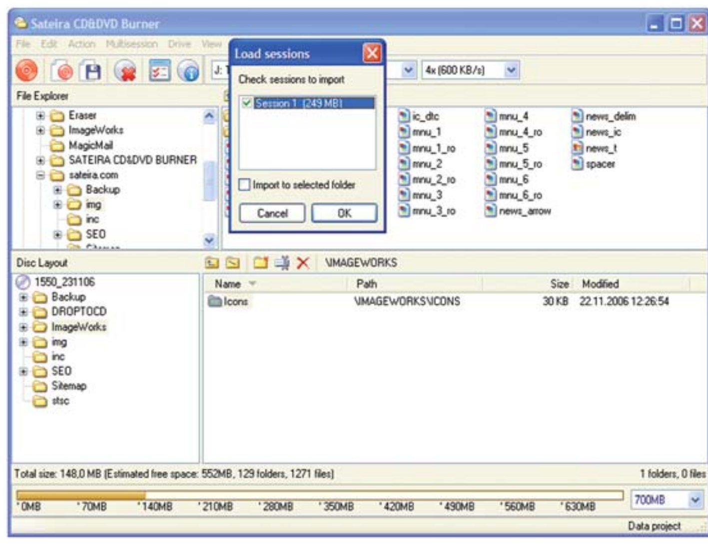
Į jos sudėtį įeina kelios smulkios priemonės, sutelpančios vos į 3,4 MB bendrą apimtį. Naudojant paprastą užduočių pasirinkimo langą, galima pasirinkti reikiamą operaciją: sukurti atsarginę failų kopiją, įrašyti „Audio" diską, CD/DVD su duomenimis arba CUE/BIN/ISO atvaizdo failą. Papildomų funkcijų (viršelių kūrimo arba nuotraukų „slide show") čia nerasite. Ir tuo labiau nėra specialių „Audio" ir grafinių redaktorių, kaip kad esti „Nero" atveju.

Pagrindinė paketo programa, skirta diskų su duomenimis įrašymui, savo išvaizda labai primena „Nero". Perprasti pagrindines jos funkcijas nėra sunku — visos operacijos yra prieinamos tiesiai iš pagrindinio programos lango. Čia galima pasirinkti įrenginį, su kuriuo rašysime, ištrinti diską, pasirinkti laikmenos dydį. Be įprastų CD ir DVD diskų, programa leidžia įrašyti ir dvisluoksnį DVD.

Yra ir labai patogi komanda: „Drive and Disc Information", parodanti naudingus duomenis apie diską ir įrašantį įrenginį. Pirmuoju atveju tai — laisvos vietos apimtis, sesijos numeris ir t.t., antruoju — palaikomi duomenų nuskaitymo ir įrašymo formatai.

Taip pat verta pažymėti „Session Commander" instrumentą. Juo galima peržiūrėti disko turinį sesijoms aptikti bei, esant reikalui, išgauti failus. To gali prireikti tais atvejais, jeigu įrašas buvo atliktas su klaidomis, ir įprastiniu būdu diskas nenuskaitomas. Taikant „Session Commander" galima peržiūrėti kiekvienos sesijos turinį, taip pat atlikti paiešką pagal disko turinį.

Šiek tiek stebina tai, kad programa nemoka dirbti su „Video CD"/„DVD-Video" formatais. Tą galima laikyti pagrindiniu „Sateira CD/DVD Burner" trūkumu, kadangi videodiskų įrašymo galimybė yra ne mažiau reikšminga už „Audio CD" įrašymo parinktį. Manome, kad jei tokia galimybė atsirastų, ši programa turėtų daug daugiau gerbėjų.



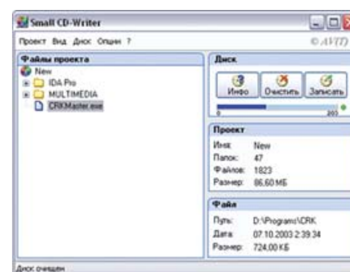
SMALL CD–WRITER

Oficiali svetainė: www.avtlab.ru
Dydis: 0,4 MB
Platinimo sąlygos: nemokama

Bet kurios programos kokybę nusako laikas. Jeigu ji sukurta kokybiškai, ji nepasens, praėjus net keliems metams po paskutinio atnaujinimo. Nepaisant to, kad paskutinė „Small CD–Writer" versija pasirodė 2004 metais, ši programa iki šiol gali būti sėkmingai naudojama diskams su duomenimis įrašyti. Ji puikiai veikia net su naujais DVD–RW įrenginiais ir be problemų įrašinėja DVD diskus aukštais greičiais.

„Small CD-Writer" — kompaktiškumo čempionas. Programos dydis sudaro vos 400 KB. Be to, ji nereikalauja instaliavimo ir gali būti paleista, pavyzdžiui, iš „flash" tipo laikmenos. Šis programos ypatumas labai aktualus, nes pastaruoju metu, didėjant USB laikmenų populiarumui, įvairiausios įdiegimo nereikalaujančios programos išleidžiamos vis dažniau.

Programos vartotojo sąsaja supaprastinta iki minimumo. Yra langas, į kurį pridedami įrašymui skirti failai



ir bylos, disko talpos indikatorius, paskutinės įrašytos sesijos patikrinimas.

Yra ir jau minėtą „Session Commander" primenantis instrumentas. Paspaudę mygtuką „Info" pagrindiniame programos lange galėsite peržiūrėti visas į diską įrašytas sesijas, išgauti reikalingus failus, sužinoti, kiek iš viso failų ir bylų yra diske, taip pat su kokia programa ir kada jie buvo sukurti.

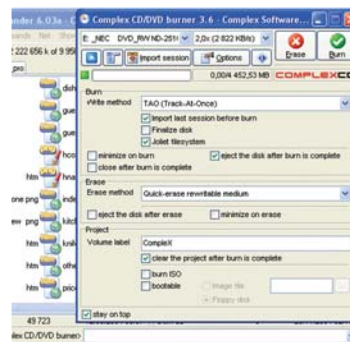
Nepaisant mažos apimties, „Small CD–Writer" palaiko „bootable" (pakraunamų) diskų kūrimą, taip pat gali kurti ir „kepti" ISO atvaizdus. Kadangi programa sukurta Rusijoje, ji turi rusišką vartotojo sąsają; be to, yra visiškai nemokama.

COMPLEX CD/DVD BURNER

Oficiali svetainė: www.complexcd.com
Dydis: 0,5 MB
Platinimo sąlygos: Shareware ($15)

Ši programa egzistuoja ir kaip savarankiškas priedas, ir kaip priedas prie populiaraus failų menedžerio „Total Commander". Mūsų nuomone, įdomesnis yra būtent „plugin'as" pastarajam. Daugelyje CD/DVD kepimo programų naudojamas miniatiūrinis failų menedžeris, kuriuo pasirenkami įrašymui skirti failai ir bylos. Kitaip tariant, failų menedžeris yra būtina bet kurios įrašymo programos dalis. „Total Commander" atveju viskas atvirkščiai: failų menedžeris jau yra, taigi belieka tik jį papildyti specialiu įrašymo instrumentu.

Daugelyje kompiuterių (ir mūsų taip pat) „Total Commander" yra paleistas nuolat, todėl pagrindiniu „Complex CD/DVD Burner" priedo privalumu galima laikyti tai, kad įrašymui atlikti nereikia paleisti jokių papildomų programų. Priedui paleisti tereikia nuspausti „Network Neighborhood" mygtuką ir pasirinkti specialią pridedamą virtualinę bylą. Paskui belieka pasirinkti reikiamus failus ir bylas kitoje „Total Commander" pusėje bei tai nukopijuoti. Svarbu pažymėti, kad iš tikrųjų failai nėra niekur kopijuojami; virtuali byla tik saugo informaciją apie projekto duomenis. Todėl failų pridėjimas vyksta žaibiškai. Čia dera prisiminti „Nero Burning Rom", kur projekto kūrimo metu tenka laukti, kol programa perkels pridėtus duomenis į kuriamą disko atvaizdą bei atnaujins informaciją apie projektą.



Norint „Complex CD/DVD Burner" įrašyti paruoštą projektą, reikia nuspausti ženkliuką „Burn CD", kuris yra patalpintas toje pačioje virtualioje byloje, o paskui pasirinkti įrašymo parametrus. „Plugin" veikia su bet kokiais įrašymo įrenginiais, teikia galimybę įrašinėti pakraunamus diskus, taip pat ISO atvaizdus. Taip pat yra multisesijos palaikymas ir galimybė ištraukti failus iš ankstesnių sesijų.

IŠVADOS

Akivaizdu, kad nė viena iš aukščiau aprašytų programų negali pakeisti VISAS „Nero" paketo funkcijas. Pavyzdžiui, jeigu turite „Lightscribe" įrenginį, šios programos negalės sukurti paveikslėlio disko paviršiuje. Tačiau jeigu pagrindinė jūsų CD/DVD įrenginio paskirtis — duomenų kopijavimas, įdiegti „Nero" tikrai nėra būtina. Bet kuri iš apžvelgtų programų padės jums įrašyti diską, be to, atliks tą ne ką blogiau, o kais kuriais atvejais — net greičiau.

Kitame numeryje — išsami naujausios „Nero" analizė.

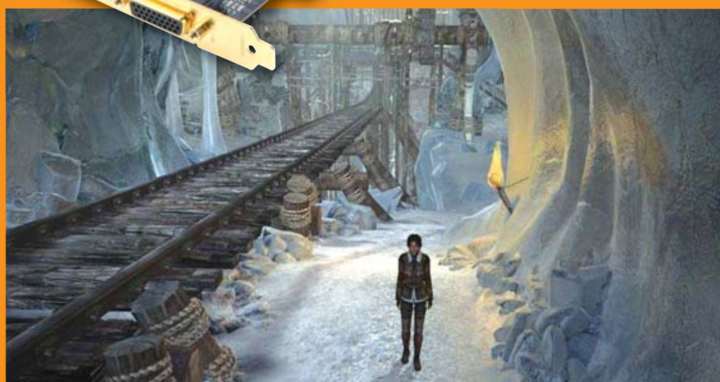
Game FAQ

PASTABA: rašydami klausymus į skyrelį, pasistenkite būti kuo tikslesni. Pateikite aiškų misijos, lygio pavadinimą, tikslą ar problemą, ką reikia padaryti. OK?

„NFS: Carbon“
Canyon lenktynės su Darius
Niekaip jo neįveikiu. Kokiu automobiliu būtų geriausia važiuoti prieš jį?
Ąžuolas, Plungė
Na, reikia rinktis geriausią savo klasėje automobilį. Pavyzdžiui, jei važinėji „tuner“ automobiliais, tai geriausia rinktis „Nissan Skyline“ (kuria tikrai nesunku nugalėti paskutinį bosą, patys tuo įsitikinome), jei „muscle“ — patartume „Dodge Viper“.

„NFS: Carbon“
Boss race
Aš gaudau bosą, o po to jis gaudo mane, bet vis tiek rašo, kad aš atvažiuoju antras. Ką ten daryti?
Aivaras, Šiaulių raj.
Jums reikia surinkti daugiau taškų už bosą. Kai gaudote bosą, turite važiuoti kuo arčiau jo ir surinkti kuo daugiau taškų. O kai jis jus vejasi, turite kuo labiau nuo jo nutolti ir neleisti jam sunaikinti visų jūsų taškų. Nieko ypatingo čia nepatarsi, tiesiog reikia turėti kuo geresnį automobilį.

NEED FOR SPEED CARBON



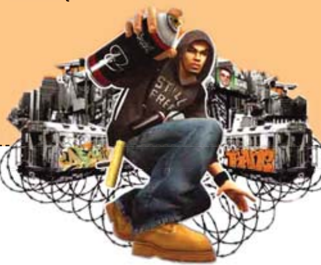
„Creative X-Fi Xtreme Music“ garso plokštę laimėjo.
Martynas Petkevičius iš Jurbarko raj.

„Syberia 2“
Aš esu name, kurio išėjimą man užstoja lokys. Kad jį nuviliočiau, man reikia gauti žuvies. Kur man jos rasti ir kuo ją pagauti?
Lukas, Vilnius
Žvejo namelyje, kur esate, reikia patikrinti židinį, o ten turėtumėt rasti rusišką lėlę, kirvį ir žvejo gidą. Tuomet eikite į virtuvėlę, patikrinkite virtuvės bufetą, paimkite žuvų talpyklą. Išeikite iš namo pro galines duris ir nusileiskite laiptais. Kad pagautumėte lašišos reikia:
a) panaudoti meškerę,
b) patyrinėti žuvų jauko dėžutę,
c) panaudoti žuvų dėžutę ant viršutinės dešinės,
d) užmesti meškerę į upę, kelmo dešinėje,
Pagausite žuvį ir tuomet, grįžę į namus, ją panaudokite ant lango prie pagrindinio išėjimo.

„Syberia“
Kaip reikia nupiešti mamutą?
Vytaras, Šiaulių raj.
Gavęs popieriaus ir pieštuką grįžk prie teritorijos, kuri bus apšviesta elektros lempute. Pridėk popierių prie ant sienos nupiešto mamuto ir nukopijuok piešinį.

„Eragon“
Daret Town
Niekaip nerandu slaptojo kiaušinio. Kur jis yra?
Dominykas, Vilnius
Slaptą kiaušinį gali rasti beveik kiekvienoje misijoje. „Daret Town“ misijos metu kiaušinį rasi misijos pabaigoje, prieš įeidamas pro duris į vidų, kur bus skrynia. Prieš įeidamas pro duris į vidų, kairėje pusėje, užšokęs ant platformos turėtum pastebėti slaptąjį kiaušinį.

„Marc Ecko‘s Getting Up: Contents under Pressure“
Paskutinė kova su bosu
Kai numetu ją ant „catwalk“, tada reikia bosę numesti per turėklus, bet ji visada numeta mane, kai aš ją permetu. Ką reikia daryti? Kokius tiksliai klavišus spausti?
Airidas, Biržai
Nepulk pirmas, o palauk, kol ji pagriebs tave. Išsivadavęs kontratakuok, pagriebk ją ir numesk nuo turėklų.



SKELBIMAI

Rašykit, kas turite PSP konsolę.
Tel.: (635) 38884, Vaidas, Vilnius

Parduodu fotoaparatą, kuris jungiasi prie „Nokia“ telefono.
Tel.: (651) 38215, Edvardas, Kaunas

Parduodu žaidimus alytiškiams.
Tel.: (600) 30823, Povilas, Alytus

Parduodu 256 RAM.
Tel.: (623) 17287, Aivaras, Mažeikiai

Tiems, kam patinka „Stronghold Crusader“, parašykit.
xxxovisxxx@one.lt

Parduodu „GUN“.
Tel.: (695) 23635, Dovidas, Rokiškio raj.

Parduodu „DIABLO 2“ žaidimą 4 CD su „expansion pack“. LEGALUS. Aišku, ir su CD „kėjumi“, dėl kainos susitarsime.
tel. mob: 869825114
Neskambinti darbo dienomis nuo 7 ryto iki 14:00

Parduodu CD (žaidimai, programos, filmai, muzika ir kt.)
+37063631804 arba
Edvardas4K@yahoo.co.uk

Klausimai redakcijai

ATSAKOME Į JUMS RŪPIMUS KLAUSIMUS



Kaip apmokėti už „World of Warcraft" žaidimą, kokią kortelę reikia turėti, kaip ši sistema veikia?
Marius
Kad galėtum žaisti, privalai sukurti savo „account". Kuriant „account", tavęs prašo ne mokėti pinigus, o suvesti savo prenumeratos būdą, t.y. pasirinkti kortelę, kuria tu mokėsi ateityje. Taigi tau reikia būtinai suvesti kažkokios banko mokėjimo kortelės duomenis, tačiau nuo jos NEBUS NUSKAIČIUOTI pinigai. Kortelė gali būti absoliučiai tuščia, svarbu, kad ji galiotų. Jei šeimoje niekas neturi „Visa Virtuon" arba paprastos „Visa" („Electron, kiek žinau, netinka, bet gali pabandyti), ar „Master Card", pažiūrėk, gal koks giminaitis ar draugas gali paskolinti. Is esmės tu suvedi duomenis, ji užregistruojama, tada sistema aktyvuoja „account'ą". Bet, kaip minėjau, pinigų nenuskaito, juos nuskaitytų po mėnesio. Jei vėliau nori mokėti ne banko, o „pre–paid" kortele, tą aktyvią prenumeratą iš karto gali panaikinti. „Account'as" liks, tik neliks prenumeratos.
Sunkiai man čia sekasi aiškinti ;). Jei reikės papildomos pagalbos, nesidrovėk, rašyk. Svarbiausia prisimink: tik įvedus kortelę, pinigai nenuskaičiuojami, tas bus padaryta po mėnesio, jei iki tol neatšauksi prenumeratos. Suvedama kortelė gali buti tuščia.
Taip pat patarimų gali ieškoti „games.lt wow" diskusijose: http://www.games.lt/g/gforum.temos/250 . Ten net kažkada buvo paskelbti kelių užsieniečių kortelių duomenys... Tiesą sakant, nesiūlau jais naudotis, nebent jau nebeliktų kitos išeities. Kodėl? Už tokį poelgį „blizz" gali tyčia arba netyčia sunaikinti tavo „account'ą".
Tikiuosi pavyks prisijungti prie mūsų Azerote, linkiu pačių pačiausių nuotykių :).
Pagarbiai,
Artojas aka NPC

Kas girdėti apie „Max Payne 3", „Serious Sam 3" ir „Prince of Persia" tęsinį?
Tomas, Vilnius
„Max Payne 3" kuriamas, kiti net nėra anonsuoti.

Ar greitai bus išleistas „The Punisher 2"? Kokie bus jo reikalavimai?
Tomas, Vilnius
Kol kas neaišku, žaidimas net nėra oficialiai anonsuotas. Žinoma tik, kad ruošiamasi kurti antrąjį filmą.

Ar yra išleistas NHL 2007, kiek jis kainuoja? Jei jo dar neišleido, tai kada žada išleisti?
Tomas, Vilnius
Žaidimas išleistas, praėjusiame „PC Klubo" numeryje buvo jo recenzija. Žaidimo kaina — apie 140 Lt.

Kokia geriausia „Diablo" dalis?
Karolis, Elektrėnų raj.
Abi dalys yra išskirtinės savo pasirodymo laikmečiui. Kadangi antroji yra naujesnė, joje yra įgyvendinta keletas geresnių sprendimų.

Kas girdėti apie „Lost"? Gal pasirodys nauja „Sim City" dalis? Kur Vilniuje galima nusipirkti žaidimą „Age of Pirates: Caribbean Tales"? Kiek kainuotų?
Vaidas, Vilnius
Apie „Lost" žaidimą jokių naujienų nėra. Nauja „SimCity" dalis bus kuriama, tai pranešta oficialiai. „Age of Pirates" žaidimo teiraukitės kompiuterių prekybos centruose, į Lietuvą jis tikrai atvežtas. Kaina kaip ir daugumos naujų PC žaidimų — apie 130–140 Lt.

Ar žurnalas galėtų būti storesnis?
Donatas, Vilnius
Artimiausiu metu storinti neplanuojame, galbūt vėliau.

Kiek kainuoja „NFS: Most Wanted", ar galima šį žaidimą įsigyti Šiauliuose?
Justinas, Šiauliai
„Most Wanted" yra perleistas „Classic" kolekcijoje, kainuoja 50 Lt. Tiksliai apie Šiaulius nepasakysime, klauskite kompiuterių prekybos centruose.

Kas girdėti apie naują „GTA 4"? Ar išeis „GTA – LS" PC platformai?
Vytautas, Panevėžys
Plačiau apie GTA IV papasakosime kitame numeryje. Dėl „Liberty City" pasirodymo PC platformoje — neaišku.

Kuri „Postal" dalis yra geriausia, kur galima būtų ją įsigyti?
Darius, Rietavo sen.
Abi pasirodžiusios dalys yra labai skirtingos, tad jų nelabai galima lyginti. „Postal 2" platina „Akelotė", tad jo reiktų ieškoti stambiausiuose prekybos centruose. Tiesa, žaidimas pasirodęs gan senokai, tad jo jau gali nebūti. Reikia kreiptis į platintojus.

Sveiki, PC Klube! Būtų įdomu plačiau sužinoti apie recenzijų autorius. Gal kuriame artimesniame numeryje galėtumėte skirti temą apie jūsų redakciją? Įdėkite recenzijų autorių nuotraukas, aprašykit jų pomėgius, laisvalaikį ir panašiai? Tai tikrai būtų įdomu.
Artūras, Trakai
Tokią temą artimiausiu metu tikrai padarysime.



Kokių yra žaidimų, panašių į „Fable: The Lost Chapters"? Kada žada pasirodyti „Eragon" žaidimas Lietuvoje?
Kasparas
Į „Fable" visiškai panašių nerasite. Galima žiūrėti veiksmo RPG žaidimus, tokius kaip „Sudeki", „Bard's Tale". „Eragon" žaidimas visai neseniai pasirodė.

Ar jau pasirodė žaidimas „Two Worlds"? Ar dar rašysite ilgus tekstus apie gyvenimą WOW pasaulyje? Ar pasirodė „2007 WWE Smackdown vs. Raw", kokioje konsolėje pasirodys tolimesnė šio žaidimo dalis?
Justinas, Klaipėda
„Two Worlds" pasirodys kitų metų viduryje. Apie „World of Warcraft" dar rašysime. 2007 „WWE Smackdown vs. Raw" pasirodė PS2, PS3 ir „Xbox 360" konsolėms. Nauja serija dar nepaskelbta.



Kada bus išleistas „Devil May Cry 4"? Ar bus galima jį žaisti PC?
Šarūnas, Pakruojo raj.
„PlayStation 3" konsolei žaidimas bus išleistas kitais metais. Ar pasirodys PC — nežinoma.

Ar jau baigtas kurti trečias „Unreal“ grafikos variklis? Gal žinote, ar jie ketina kurti „Unreal 3“ žaidimą?
Ignas, Varėnos raj.
Na, visiškai pilnai varikliai niekad nebūna baigiami, nes jie nuolat tobulinami. Tačiau galima sakyti, kad trečiasis „Unreal“ variklis jau iš principo baigtas, nes jo pagrindu jau sukurtas ir dar kuriamas ne vienas žaidimas (pavyzdžiui, „Gears of War“ Xbox 360 konsolei). Ar kurs vieno žaidėjo „Unreal 3“ seriją — neaišku.

Ką kalba apie „Spore“? Gal atskleidė naujų detalių apie šį žaidimą?
Andžėj, Vilnius
Lyg ir nieko įdomaus nuo paskutinio karto neatskleidė. Galbūt ką nors papasakosime kitame numeryje.

Ar bus daugiau konkursų šiais ar kitais metais?
Dovidas, Rokiškio raj.
Be abejo ;).

Ar tiesa, kad šią žiemą pasirodys „Lineage 3“? Kokie jame bus pasikeitimai? Kur galima apie tai paskaityti plačiau? Ar tiesa, kad originalūs žaidimai turi apsaugą nuo perrašymo į kitą diską?
Ąžuolas, Plungė
„Lineage 3“ taip greit tikrai nepasirodys. Dar net nėra aišku, kas jame bus ir kaip veiks. Kai tik ką nors sužinosime, būtinai parašysime. Apsaugas turi visi žaidimai ir programos.

Ar yra svetainės, kuriose būtų surašyti žaidimai, kuriuos galima būtų įsigyti? Ar nieko negirdėti apie „The Sims 2“ naują papildymą?
Linas, Molėtų raj.
Stambiausi kompiuterių prekybos centrai turi savo svetaines, ten ir galima rasti informacijos, kokie žaidimai yra prekyboje. Taip pat galite paieškoti info www.games.lt svetainėje. Artimiausias „Sims 2“ papildymas vadinsis „In Season“, pasirodys kitų metų pradžioje. Plačiau apie jį — kitame numeryje.

Koks yra blogiausiai įvertintas žaidimas, kada nors aprašytas jūsų žurnale? Kuris jūsų redakcijos leidžiamas žurnalas yra populiariausias: „PC Klubas“, „Žaidimai.com“, „Hakeris“?
Lukas, Vilnius
Hm, dėl prasčiausiai įvertinto reiktų pagalvoti ir prisiminti... Galbūt „Charlie and the Chocolate Factory“? Populiariausias yra „PC Klubas“.

Sveiki, norečiau paklausti poros klausimų:
1.Kas girdėti apie „KotOR:3“? Ar jis išvis bus?
2.Ar pasirodys „Tony Hawk's Project–8“ PC platformoje?
3.Kada pasirodys „Spore“?
4.Ar yra naujienų apie „Vampire the Masquarade“ ateitį?
Ačiū už dėmesį,
Skibaris iš Kauno

1. Apie „Knights of the Old Republic“ tęsinį jokių žinių nėra.
2. Dėl PC versijos kol kas nieko nepaskelbta.
3. 2007 metų pabaigoje. Tikslesnės datos nėra.
4. Nėra ir, ko gero, nebus. Studija, kūrusi šiuos žaidimus, bankrutavo ir užsidarė.

Sveiki!
Norečiau sužinoti, kada bus išleista naujausia „Call of Duty“ žaidimo dalis. Ir norėčiau sužinoti įdomių žaidimų (šaudyklių) apie Antrąjį pasalinį karą.
Jonas iš Utenos
Apie „Call of Duty“ situaciją jau minėjome anksčiau. Iš karinių šaudyklių, be abejo, laukiamiausias žaidimas yra „Medal of Honor: Airborne“. Taip pat visai neseniai pasirodė karinė šaudyklė „The Mark“, tiesa, dar nespėjome jos sužaisti, galbūt spėsime kažką papasakoti kitame numeryje.

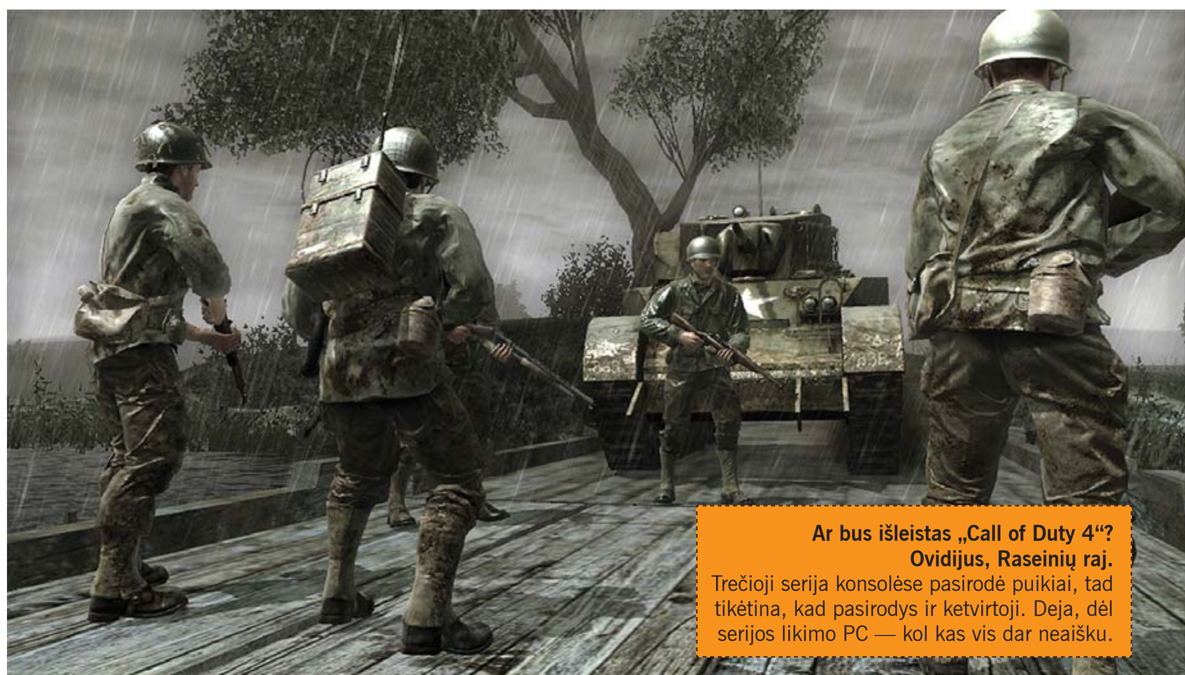
KODAI



NEED FOR SPEED CARBON

Pagrindiniame meniu įvesk pasirinktą kodą:

Visos trasos — canyonalltheway
2005 metų Aston Martin DB9 — givemethedb9
2006 metų Dodge Charger SRT8 — givemethechargersrt8
Mazda Speed3 — speed3foryou
Mazda verslas — chasingheadlocksappliedrashtalk
Corvette Z06 Interceptor greitų lenktynių pasirinkime — chasingmobile
Piktoji Corvette Z06 greitų lenktynių pasirinkime — guesswhoisback
Šiukšlių sunkvežimis greitų lenktynių pasirinkime — watchoutthebigtruckishere
Gaisrininkų sunkvežimis greitų lenktynių pasirinkime — bigredfiredrive
Raganosis — trashtalking
Daugybė gaujos narių mokesčių — friendlyheadlocksapplied
Begalybė nitro — nosforeverever
Nesibaigiantys stabdžiai — slowitdownwhenyouwant
Autozone plastikas — inthezoneskin
Castrol Syntec plastikas — syntecskin
NFS Carbon ženklo plastikas — lotsoffreelogos
NFS Carbon specialaus ženklo plastikas — lotsoffreevinyls
Pharrell plastikas — pharrellvinylgogo



Ar bus išleistas „Call of Duty 4“?
Ovidijus, Raseinių raj.
Trečioji serija konsolėse pasirodė puikiai, tad tikėtina, kad pasirodys ir ketvirtoji. Deja, dėl serijos likimo PC — kol kas vis dar neaišku.

Dešimt tūkstančių dolerių — 5grand5grand
Chromuotos mašinos — shinycarsarethebestcars
Cooper padangų ženklas — cooperlogofreeforyou



DIE HARD NAKATOMI PLAZA

Reikia redaguoti žaidimo failą, tad, prieš kažką keisdami, pasidarykite jo kopiją. Su teksto redaktoriumi atsidarykite failą „autoexec.cfg“ žaidimo kataloge. Pakeiskite atitinkamas eilutes norėdami gauti tam tikrą efektą.

Nepažeidžiamumas:
PlayerTakeDamage eilutėje vietoje 1 įrašykite 0

Kiaurai sienas:
PlayerClip eulitėje vietoje 0 įrašykite 1

Nepažeidžiami priešai:
AITakeDamage vietoje 1 įrašykite 0

Priešai priima daugiau žalos:
AITakeDamage eilutėje vietoje 1 įrašykite 99



ACT OF WAR: DIRECT ACTION

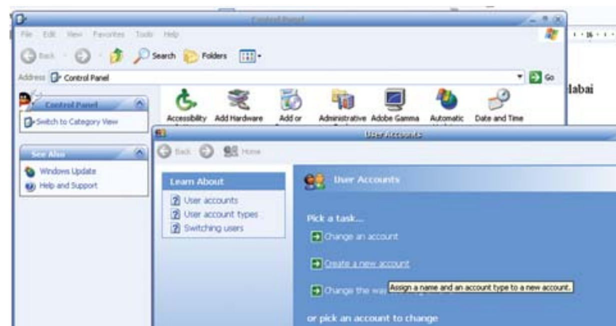
Žaidimo metu spauskite Enter, tada veskite kodus.

Papildomas $1,000 — fortknox
Pilnas žemėlapis — keyholemaster
Paleisti superginklą į rodyklės vietą — yeepeekaye
Neriboti pinigai ir atrakintas visas techninis medis — ineedalltechnos
Rusų tankas T–80 — motherrussia
CŽV šarvuotis — coolihaveanewcar
S.W.A.T. narys — swatatyourorders
Britų policininkas — greenjelly
SA12 priešlėktuvinis raketsvaidis — blackhawkdown
Antis — duckhunt
JAV policininkas — ymca
JAV prezidentas — coolimthepresident
Britų greitosios med. pagalbos automobilis — bringoutthedead
Kameros režimas — bigbrother

Kuri vaizdo plokščių gamintoja yra geriausia?
Tomas, Vilnius
Na, vieno tikslaus atsakymo tikrai nepasakysime, vienos geresnės vienu atžvilgiu, kitos kitu. Iš ATI gamintojų galima išskirti „Sapphire“, iš „Nvidia“ — „Leadtek“, iš gaminančių su abiem procesoriais — MSI, „Asus“.

Iš kur galima sužinoti, kokio galingumo yra mano kompiuteris?
Tomas, Vilnius
Control panel>System rodo, koks yra procesorius ir kiek yra RAM. O vaizdo plokštės informaciją galima sužinoti paspaudus dešinį pelės klavišą (ant „desktopo“) ir nuėjus į „Settings“.

Kokia dabar galingiausia vaizdo plokštė su AGP jungtimi? Kokią siūlytumėt? Geriau būtų „Nvidia“, kaina nesvarbi.



Edvardas, Kaunas
Iš „Nvidia“ grupės galingiausia AGP plokštė yra 7800GS arba 7900GT.



Ar su „GeForce 4 MX“ vaizdo plokšte pasileis žaidimas „NFS Carbon“? Kada pasirodys nauja „GeForce“ vaizdo plokštė?
Kristupas, Vilniaus raj.
MX plokštė „Carbon“ žaidimui nebetinka. Naujausios, 8 kartos „GeForce“ vaizdo plokštės jau pasirodė.

Kiek kainuoja pigiausia 64 MB vaizdo plokštė? Kada pasirodys „Lineage 3“?
Povilas, Alytus
Pigiausios 64 MB plokštės kainuoja apie 100 litų, tiesa, nereikia sakyti, kad tokių pirkti nelabai verta. „Lineage 3“ pasirodys dar negreit — žaidimas tik pradėtas kurti.

Kokie redakcijoje kompiuteriai?
Rainoldas
Yra įvairių. Kol kas žaidimams naudojame „Pentium 4“ su 1 GB RAM ir „GeForce 6800GT“, bet jau ir to kartais nelabai užtenka, bandysime atsinaujinti.

Jei mano „Windows“ yra „Windows XP Professional“ ir yra vienas ir pagrindinis profilis be jokio pavadinimo, kuris įsijungia automatiškai, ar galima pasidaryti daugiau profilių su slaptažodžiais? Jei taip, tai kaip?
Lukas, Vilnius
Profilių padaryti galima. Reikia eiti į Control Panel>User Accounts ir sukurti naują.

Mano draugas planuoja pirkti kompiuterį už 2100 Lt (vien „smegenis“) žaidimams. Ką galėtumėte parekomenduoti?
Justas, Pagėgių sav.
Na, apie naujausias pagrindines kompiuterio dalis kaip tik rašome temoje prie „Geležies“, tad pasiskaitykite ten.

Norėčiau nusipirkti RAM atminties, kaip žinoti, kokios reikia mano kompiuteriui?
Vytaras, Šiaulių raj.
Na, sunkokas klausimas. Reikia sužinoti tikslias „motininės“ plokštės specifikacijas. Jei neturite instrukcijų, tai geriau kreipkitės į ten, kur pirkote kompiuterį, ir jums pasakys.

SMC®
Networks



Wi-Fi telefonas Skype pokalbiams

KALBĖK SU PASAULIU NEMOKAMAI!
BE KOMPIUTERIO...

Dabar Jūs galite mėgautis visais interneto telefonijos privalumais be kompiuterio! Naujas SMC telefonas Skype pokalbiams leis Jums skambinti visiems Skype vartotojams nemokamai (galėsite skabinti ir į fiksuoto ryšio bei mobiliuosius telefonus, tačiau ši paslauga mokama). Jums tereikės prisijungti prie bevielio tinklo. Tai paprasta.

SMC Wi-Fi Skype telefonas – tikrai mobilus ir pasiruošęs darbui namie, ofise bei kelyje.

• SKYPE PROGRAMINĖ ĮRANGA
• BEVIELIS RYŠIS
• PATOGUS NAUDOJIMAS

Daugiau informacijos apie tai, kaip kalbėti su pasauliu nemokamai, rasite www.wifiphone24.com







WIRELESS | BROADBAND | SWITCHES | VOICE OVER IP

www.smc.com

IŠ GYVENIMO

SVEIKI! DAR VIENAS MĖNUO PRABĖGO, O PASAULIS NENUSTOJO SUKTIS. ŠĮ KARTĄ NEMĖGINSIME PRILIPTI PRIE KONKREČIOS TEMOS, O ŽVELGSIME Į VISKĄ ABSTRAKČIAU. KADANGI JAU PASAULIS SUKASI, TAI APŽVELKIME JĮ IŠ KUO ĮVAIRESNIŲ PUSIŲ. MANYKITE, KAD TAI — ATPALAIDUOJANTIS SEANSAS IR ŠVIEŽIAUSIOS NAUJIENOS IŠ TIKROJO PASAULIO, PRIEŠ PASINERDAMI Į DAR VIENĄ MŪŠĮ AR KOSMINĘ ODISĖJĄ.



Įtartinieji šachmatininkai

Ar esate regėję tas keistas personas, kurios mažai kalba, turi ilgus pirštus ir viską kiaurai veriantį žvilgsnį?.. Pagal tokį apibūdinimą kokia senolė sakytų, kad apie patį biesą kalbu! O iš tikro tai tik šachmatų religijos fanatikai, kurių garbinamasis sportas baigia įgauti visus iki vieno fizinio sporto bruožus.

Nebegalės šachmatininkai ramintis ir medituoti prieš susikaupimo reikalaujančias partijas. Pasaulio šachmatų federacija pristato netikėtą naujieną — narkotikų testus žaidėjams. Nuo šiol tūlam oficialių čempionatų dalyviui teks pereiti medicininę komisiją, kuri patikrins, ar jokiais preparatais sportininkas nėra stimuliuojamas. Nuo kitų sportų ši procedūra skirsis tuo, jog partijas ir žaidėjus akimis seks stebėtojai specialistai, kurie turės teisę tarp partijų pakviestam žaidėjui atlikti visas reikiamas medicinines procedūras. „Aš nežinau, koks narkotikas galėtų daryti įtaką žaidimui šachmatais,“ — teigė turnyro „galva“ Yousuf Ahmad.

Galime pamanyti, kad jau buvo pasitaikę incidentų su narkotikais šio nekalto sporto pasaulyje, jei ruošiamos tokios taisyklės, nors nieko panašaus nėra tekę girdėti. Ir čia jau bepradedančius bulvarėti apmąstymus paneigia tasai faktas, kad neleistinų medžiagų žaidėjų organizme tikrinimas yra naujausias Pasaulio šachmatų federacijos žingsnis, norint sugriežtinti taisykles ir šachmatus ateityje paversti olimpiniu sportu.

O mes žiūrėsime, ar nekris bendras žaidimo lygis po tokių uždraudimų. Tie šachmatininkai visuomet atrodė įtartini...

Baltarusiai sugalvojo naujas nacionalines šachmatų taisykles: įvedė naują figūrą ir pavadino ją Prezidentu. Naujoji figūra eina kaip nori ir kerta ką nori.



Studentiški šachmatai:
Pėstininkas — pagiringas studentas, pasiruošęs viskam, kad tik atsipagiriotų.
Bokštas — pagiringas studentas, sugebantis judėti tik tiesiąja.
Rikis — pagiringas studentas, sugebantis judėti tik skersomis.
Žirgas — pagiringas studentas, kuris kitą minutę mesis nežinia kur.
Karalius — studentas, girtas tiek, kad nesugeba žengti daugiau vieno žingsnio.
Valdovė — pagiringas studentas, kuriam vis tiek, kur eiti ir ką mušti.

Kas patikimiau už apynasrį?..

Brazilijoje nuspręsta sugriežtinti taisykles agresyviesiems namų augintiniams — pitbuliams. Ir tai nebus stipriau suveržtas apynasris ar mažesnė maisto porcija už blogą elgesį. Valdžia elgiasi kur kas moderniau, nusprendusi šunims įstatyti mikroschemas, kurios leistų stebėti, kur esamuoju laiku yra gyvūnas. Tai reiškia ne tik, kad išdykęs šuo kaimynams nuo virvių nenutrauks džiūstančių skalbinių, bet užpuolimo atveju bus galima labai lengvai gyvūną susekti ir nubausti jo šeimininką.

„Mikroschemas įtaisysime šešiems tūkstančiams pitbulių Belo Horizonte mieste, taip galėsime sekti jų judėjimą.“ — teigia sveikatos departamento pareigūnė Maria do Carmo de Araujo Ramos, kuri ir yra šitos akcijos iniciatorė. Jos teigimu, mikroschemos ne tik padės susitvarkyti su šunimis –įstatymų pažeidėjais, bet ir leis greitai surasti dingusius šunis, kas turėtų pamaloninti rūpestingus šeimininkus. „Neprižiūrimi šunys yra didelė problema mūsų valstijoje, — pasakojo Ramos. — Jei palaidas pitbulis ką nors užpultų ar net nužudytų, reikėtų nedelsiant surasti jį apleidusį šeimininką ir jam suversti visą teisinę atsakomybę!“

Iš pirmo žvilgsnio tokie pareiškimai gali skambėti labai paranojiškai ir nepagrįstai, bet visai ką kitą kalba statistika — vien šiais metais Minas Gerais Valstijoje jau yra užregistruotos dvi pitbulių įvykdytos žmogžudystės ir net 600 užpuolimų! Ar vis dar matau jūsų kalendoriuje suplanuotas vasaros atostogas Brazilijoje?..

Visas mikroschemos įstatymo išlaidas pasižadėta padengti iš Valstijos biudžeto. Ir vis dėlto, kadangi šios procedūros nėra privalomos, o tik „smarkiai rekomenduojamos“, įstatymą didžioji dalis žmonių paprasčiausiai ignoruoja, nors buvo tų dorų piliečių, kurie panoro būti įvesti į duomenų bazes.

Rio de Žaneire pitbuliai privalo būti vedžiojami su grandinėmis, vedami pilnamečio asmens, o tai daryti galima tik dienos metu. Neišpasakyta brazilų aistra šiems agresyviems augintiniams išprovokavo daug teisinių apribojimų. Belieka tikėtis, kad statistika pasitaisys, ir atostogas Brazilijoje bus galima planuoti bent kitiems metams.



Playstation 3 = viršsvoris?

Nemenkos eilės žmonių laukė pačių pirmųjų „Sony Playstation 3 konsolių“. Tris paras eilėje atstovėję fanatikai galėjo gerokai greičiau už visus kitus įsigyti galingiausią naujos kartos žaidimų aparatą. Tam, be abejo, reikėjo nemažai ryžto. Bet čia laiminguosius pasitinka „Taco Bell“ iššūkis, kuris siūlo apversti viską aukštyn kojom...

Pirmasis, sutikęs iškeisti šviežutėlę konsolę, gaus iš „Taco Bell“ 12 500 dolerių vertės kuponą jų produkcijai. Jau galite įsivaizduoti, kad užkandžių (pikantiškų pupų, takos (kukurūzų paplotėlių) ir kitų skanėstų, Amerikoje gausiai vartojamų prie televizoriaus) už tokią apvalią sumą pinigų, užtektų visam gyvenimui...

Štai čia ir susiduria užatlantiniai gyventojai su dilema: greitas maistas ar videožaidimai?.. Greito maisto kompanija gautą „Playstation 3“ žada atiduoti labdarai. Įdomu, kam atiduos savo priaugtus kilogramus laimingasis, sutikęs su tokiu netradiciniu sandėriu?..



„Turok“ žaidimo gerbėjai – tai jums!

Apie dinozaurus yra prirašyta tiek literatūros, tiek filmų prifilmuota, o žaidimuose jie apsireiškia kulminaciniais momentais. Dinozaurai praktiškai stovi pramogų verslo viršūnėje! Ir jiems to vis dar negana. Atsirado dar vienas atvejis, susijęs su dinozaurais ir pinigais. Ogi Los Andželo aukcione pasirodė itin gerai išlaikytos 65 milijonų metų senumo dinozaurų lizdo fosilijos. Lizde netgi yra skilusių kiaušinių, kuriuose galime įžvelgti dinozaurų naujagimių skeletus.

Prisiminus Vilniaus centre esančių butų kainas, už kiaušinius planuojamas gauti uždarbis nepasirodo toks jau ir didelis. Plėšriųjų dinozaurų reptorių lizdas, manoma, pasieks 180 000 – 200 000 JAV dolerių kainą. Lyg būtų taip elementaru turėti 65 milijonų metų senieną savo svetainėje...

„Tai turbūt vienas geriausiai atrodančių dinozaurų lizdų visame pasaulyje. — pasakojo Thomas Lindgren, Gamtos istorijos konsultantas, patariantis porai aukciono dalyvių. — Mažyčiai skeletai vis dar liko kiaušiniuose, o jų tvarkinga padėtis rodo, kad jie buvo beveik pasiruošę išsiperėti.“

Lizde yra net 22 kiaušiniai bei 10 dinozaurų embrionų. Ši be galo vertinga fosilija į aukcioną pateko iš vieno kinų kolekcionieriaus rankų.

Aukcione taip pat galima įsigyti priešistorinių skeletų, pavienių dinozaurų kaulų, dantų bei lizdų dalių, o tai be galo domina pirkėjus. Kilo savotiška „dinozaurų karštinė“, aukcionas sulaukia didelio dėmesio, kolekcionieriai eina dėl dinozaurų iš proto. Gaila, kad dažniausiu atveju muziejai neįstengia įsigyti tokių brangių eksponatų, šie nukeliauja į privačių kolekcininkų rankas. Kita vertus, kartais būna geraširdžių kolekcininkų, kurie savo kolekcijomis pasidalina su muziejais.

Visų svarbiausia, kad tas istorijos palikimas išliktų. Ne tik pramogų industrijoje, o ir tikrame gyvenime. Galų gale reikia tikėtis, kad koks nors nerūpestingas turtuolis nesugalvos sau išsikepti 65 milijonus metų brandintos kiaušinienės...



Golfas virš mūsų



Revoliucija! Revoliucija! Ne tik reklama įgavo neregėtą formą, bet ir sporto žaidimas, kiek jis bebūtų simboliškas. Vietoj to, kad nusišypsotų elementariame reklaminiame klipe su golfo lazda rankose ar sužaistų kurioje nors iš elementarių golfo aikštelių, rusų kosmonautas Tijurinas visą tai nusprendė atlikti kosmose!

Pasirašęs, be abejonės, vertingą sandėrį su kanadiečių golfo lazdų gamintoju, jis įsipareigojo tarptautinėje kosminėje stotyje išmušti golfo kamuoliuką į atvirą kosmosą. Kaip tarė — taip padarė. Padedamas amerikiečių astronauto, kuris įnirtingai laikė patį už kojų, jis šiaip ne taip prisiruošė nusitaikyti. Na, sąlygos nebuvo pernelyg geros golfo žaidimui. Išlipus ant trapo atvirame kosmose, reikėjo išstovėti toje pačioje vietoje, nors, kaip žinia, be žemės traukos tai įgyvendinti yra labai sunku. Kita kliūtis — išlaikyti kamuoliuką pastatytoje vietoje, kad šis savanaudiškai nenusklęstų dar nespėjus užsimoti. Ir tai dar ne visos kliūtys. Prisiminkime, kokie dideli ir nepatogūs yra kosmonautų kostiumai. Taigi Tijurino apranga neleido jam net dvejomis rankomis lazdos suimti, todėl, rodydamas prastą pavyzdį golfo žaidėjams, jis smogė viena ranka.

Pagal galimybes, kurias diktavo labai golfui nepalanki aplinka, smūgis išėjo pasisekęs. Kamuoliukas nulėkė tolyn. „Štai jis, — komentavo Tijurinas. — aš vis dar matau baltą taškelį, judantį tolyn nuo mūsų...“. Smūgis buvo atliktas paauksuota lazda, o kamuoliukas sukurtas ypač lengvas — jis tesvėrė tik 3 gramus. Jame įtaisytas radijo siųstuvas leido stebėti jo koordinates po smūgio.

Negalvokite, kad Tijurinas buvo kosminio golfo pradininkas. Dar 1971 metais pirmą golfo smūgį mėnulyje atliko Alanas Šepardas. Bet tokie žygdarbiai mokslininkų nedžiugina. Jie piktinasi, kad kosmosas yra vis labiau ir labiau teršiamas. Be to, jie įžvelgia pavojų: milžinišku greičiu skriejantys erdvėlaiviai ar palydovai gali susidurti su tokiomis smulkmenomis, kurios, esant dideliam greičiui, gali būti itin pavojingos.

Šiuo atveju daug bėdos nebuvo pridaryta, kamuoliukas per dvi tris paras grįžo į žemės atmosferą ir joje sudegė.

Smūgį galite išvysti savomis akimis duotose nuorodose:
http://www.youtube.com/watch?v=0dIPf5tDuLo
http://www.e21.ca/media/e21_golf_in_space.php



Pasirodo, visi dinozaurai buvo vienodi, paprasčiausiai skirtingi mokslininkai jų kaulus vis kitaip dėlioja.

Messiah

DATOS LIETUVOJE

GRUODIS

05 Supreme Ruler 2010	strategija
08 Rayman Raving Rabbids	nuotykių
15 Pet Vet 3D: Animal Hospital	nuotykių
15 Star Trek: Legacy	simuliacija
15 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	FPS
31 Pompolic: Call for Heroes	RPG

SAUSIS

15 Blitzkrieg 2: Fall of the Reich	strategija
16 World of Warcraft: The Burning Crusade	MMORPG

VASARIS

02 Arthur and the Minimoys	nuotykių
16 Tortuga: Two Shadows	veiksmo
23 Supreme Commander	strategija

DATOS EUROPOJE

GRUODIS

01 Barbie Diaries: High School Mysteries
01 LOTR Battle for Middle-Earth II: Rise of the Witch-king
01 Xmas FPS Legends Volume I
01 Xmas Dreamworks pack

SAUSIS

12 Jade Empire: Special Edition
16 World of Warcraft: Burning Crusade

EUROPOS TOP 10

1. The Sims 2: Pets
2. FIFA 07
3. Football Manager 2007
4. Medieval 2: Total War
5. Warhammer: Mark of Chaos
6. LOTR Battle for Middle-Earth 2: Rise of Witch-King
7. The Sims 2
8. Warhammer 40K Dawn of War: Dark Crusade
9. Battlefield 2142
10. Company of Heroes



SKAITYTOJŲ TOP 15



1. (1) Grand Theft Auto: San Andreas (PCK 05/6, 9,8)



2. (4) Lineage II



3. (2) Need For Speed: Most Wanted (PCK 05/12, 9,3)
4. (3) Counter Strike 1.6
5. (N) Need For Speed: Carbon (PCK 06/12, 9,5)
6. (5) The Sims 2 (PCK 04/10, 9,3)
7. (6) NBA Live 06 (PCK 05/11, 9,0)
8. (7) Prince of Persia: Warrior Within (PCK 05/1, 9,4)
9. (8) Half-Life 2 (PCK 04/12, 9,7)
10. (9) Call of Duty 2 (PCK 05/12, 9,7)
11. (10) F.E.A.R. (PCK 05/11, 9,7)
12. (N) World of Warcraft
13. (11) Battlefield 2 (PCK 05/7, 9,4)
14. (12) The Godfather
15. (13) Worms 4 Mayhem

Iškrito: Heroes of Might and Magic V,
Prince of Persia: The Two Thrones
N – naujas tope, S – sugrįžęs į topą.

BALTIJOS TOP 20 (GNT PLATINAMŲ ŽAIDIMŲ)

1. The Sims 2 Pets
2. World of Warcraft
3. The Sims 2
4. Need for Speed Most Wanted Classics
5. Battlefield 1942 World War II Anthology Classics
6. FIFA 06 Classics
7. Need for Speed Carbon
8. The Sims 2 Glamour Life Stuff
9. The Sims 2 University
10. Half-Life 2 Classic

Fotokonkursas!

Sulaukėme pirmųjų nuotraukų. Balsuokite už labiausiai patikusią ir siųskite naujų nuotraukų!

1 Nr. Domas



2 Nr. Deividas





3 Nr. Lince



4 Nr. Paulius

Mes norime pamatyti ir parodyti kitiems, kaip atrodo tavo žaidimų kambarys ar vieta!

Nufotografuok savo žaidimų kambarį arba žaidimų vietą ir atsiųsk mums nuotrauką. Ją išspausdinsime žurnale ir tuomet lauksime skaitytojų balsų už įdomiausią žaidimų kambarį ar vietą.

Nugalėtojai bus apdovanoti ACME krepšiais, kuprinėmis ar dėklais.

Nuotraukas galite siųsti elektroniniu paštu pcklubas@hakeris.lt arba adresu „PC Klubas", UAB „InDiza", Jonavos g. 254a, Kaunas LT-44132.

Pastaba: atsiuntę savo nuotraukas sutinkate, kad jas spausdintume žurnale.



SKAITYTOJO BALSAS 2007

MUMS REIKALINGA TAVO NUOMONĖ!

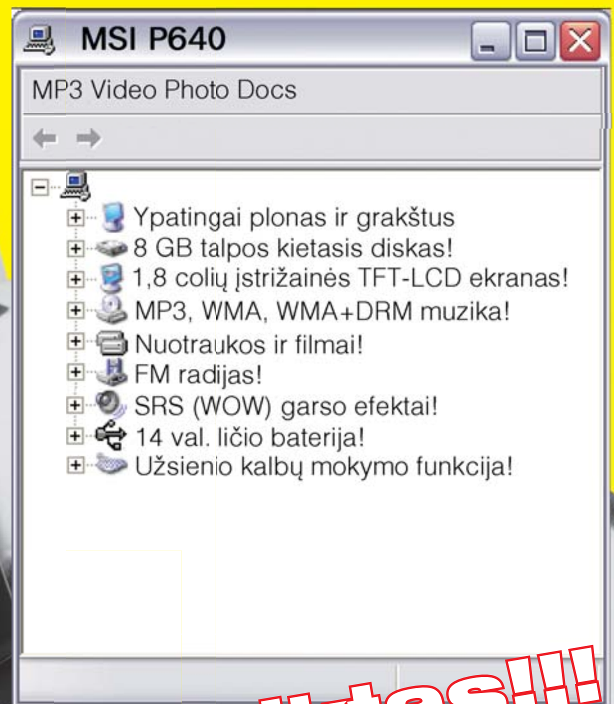
- NORI, KAD ŽURNALAS BŪTŲ JUODAI BALTAS?
- NORI, KAD BŪTŲ DAUGIAU APRAŠOMŲ ŽAIDIMŲ?
- NORI SUŽINOTI APIE NAUJĄ PULTELĮ?
- NORI MĖGSTAMO ŽAIDIMO DEMO VERSIJOS?
- GALŲ GALE, GAL JAU NORI VASAROS?

DABAR PATS LAIKAS VISKĄ IŠSAKYTI!
UŽPILDYK ANKETĄ IR PADĖK MUMS
IŠPILDYTI TAVO SVAJONES.
TAVO ANKETA TAU IŠ KARTO ATNEŠ MIELĄ **DOVANĄ**,
O VIENAS LAIMINGIAUSIAS 2007 METAIS MĖGAUSIS IR
IŠSKIRTINIU **MSI P610** GROTUVU.



* Tai vienetinė galimybė gauti MSI streso kamuoliuką, kurį gali minkyti kol kraunasi žaidimas





Tai išties GERAS daiktas!!!

UŽ UŽPILDYTAS ANKETAS ATSIDĖKOSIME.
BE DOVANŲ NELIKS NIEKAS!



MSI
www.msi.com.tw

Skaitytojo balsas 2007

Kaip ir kasmet, metų pabaigoje rengiame skaitytojų apklausą. Šį kartą ją pradedame anksčiau ir patiekiame šiek tiek didesnę. Norime apie jus sužinoti kuo daugiau, kad galėtume labiau priderinti žurnalą ir sugalvoti kuo daugiau įdomių jums dalykų.
KIEKVIENAS, atsiuntęs šią anketą gaus dovanų!
Pagrindinis prizas – MP3 grotuvas (žr. 70 psl.).

Žurnalo skyrelių įvertinimas
Įvertink balais PC Klubo skyrelius (1 blogiausiai, 5 geriausiai). Taip pat nurodyk, kiek puslapių (skaičiais ar procentais nuo viso žurnalo) tas skyrelis turėtų užimti. Pavyzdžiui Review Club 4, 30%.

Skyreliai	Balai	Vietos
Laukiamiausi žaidimai	☐	____
News Club trumpos žaidimų naujienos	☐	____
News Club verslo naujienos	☐	____
News Club Lietuvos naujienos	☐	____
News Club anonsai	☐	____
Numerio tema	☐	____
Mėnesio žaidimas	☐	____
Review Club	☐	____
Klasika	☐	____
Hardware Club ilgesni tekstai	☐	____
Hardware Club produktų pristatymai	☐	____
Hardware Club trumpos naujienos	☐	____
Software Club	☐	____
Klausimai redakcijai	☐	____
GameFAQ	☐	____
Kodai	☐	____
Skaitytojų recenzijos	☐	____
RL Club	☐	____
Datos/TOP	☐	____
Expert Club	☐	____
Skaitytojo kuponas	☐	____

Norėčiau šių naujų skyrelių ar straipsnių:

DVD disko įvertinimas
Įvertink balais DVD skyrelius ir nurodyk kiek vietos (MB ar procentais) diske jie turėtų užimti

Skyreliai	Balai	Vietos
Žaidimai (demo versijos)	☐	____
Žaidimai (pilni)	☐	____
Shareware	☐	____
Video	☐	____
Trash	☐	____
Screenshots	☐	____

Norėčiau šio naujo DVD skyrelio ar medžiagos:

Norėčiau tokių „PC Klubo“ priedų:

Labiausiai iš 2006-ųjų metų numerių patiko:

Šis straipsnis:

Šis viršelis:

Šis numeris:

Mažiausiai iš 2006-ųjų metų numerių patiko:

Šis straipsnis:

Šis viršelis:

Šis numeris:

Mėgstamiausias žaidimų apžvalgų autorius:

Man ____ metų.

Mano PC konfigūracija:
CPU:
RAM:
Video:

Internetu naudojuosi:
- Nesinaudoju ☐
- Namie ☐
- Mokykloje ☐
- Interneto kavinėje ☐
- Kitur

Interneto greitis:

Turiu šias žaidimų konsoles (turimą apibraukite):
PlayStation 2, Xbox, Xbox360, GameCube,
PSP, GBA, Nintendo DS.

Planuoju per 2007-ųjų pirmą pusmetį įsigyti šią žaidimų konsolę (planuojamą apibraukite) :
PlayStation 2, Xbox, Xbox360, GameCube,
PSP, GBA, Nintendo DS.

Labiausiai mėgstu šio žanro žaidimus (mėgiamą apibraukite):
Veiksmo, pirmojo asmens šaudykles, strategijas, nuotykių, lenktynes, sporto, RPG, kitą (įrašykite)

Mano šeima:
- Laisvai leidžia žaisti su kompiuteriu ☐
- Kartu domisi žaidimais ☐
- Riboja žaidimo laiką ☐
- Draudžia žaisti su kompiuteriu ☐
- Kita:

Be žaidimų su kompiuteriu dar veikiu (parašyk, ką dar mėgsti daryti su kompiuteriu):

Laisvalaikiu be kompiuterio dar mėgstu:

„PC Klubą“ skaitau nuo:

Be „PC Klubo“ skaitau šiuos leidinius:

PC KLUBO KUPONAS

Kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
„PC Klubui“, UAB „Indiza“, Jonavos g. 254a, 44132 Kaunas, arba nunešti į artimiausią „Lietuvos spauda“ kioską.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI:

MANO SKELBIMAS:

NORĖČIAU SUŽINOTI APIE ŠĮ BŪSIMĄ ŽAIDIMĄ:

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

Klausimas į GAMEFAQ:
žaidimas:

lygis/misija:

problema

ŠIUO METU ŽAIDŽIU(balsas skaitytojų TOP'ui):

Labiausiai patikųsi skaitytojo nuotrauka:

Balsavimas už geriausią 2006-ųjų žaidimą:

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti):

Mūsų „elektroniniai kontaktai“:
Laiškai — pcmail@hakeris.lt
Skelbimai — pcskelbimai@hakeris.lt
Klausimai — pcfaq@hakeris.lt

Kupono informaciją galima siųsti ir SMS žinute 1656 įrašius PCK.

Siųsk kuponą ir laimėk Intenso CD-R „keiką“

Prizas už praėjusio numerio kuponą atitenka Brigitai Rimavičiūtei, iš Biržų. Prašome paskambinti į redakciją tel.: 8 37 763203